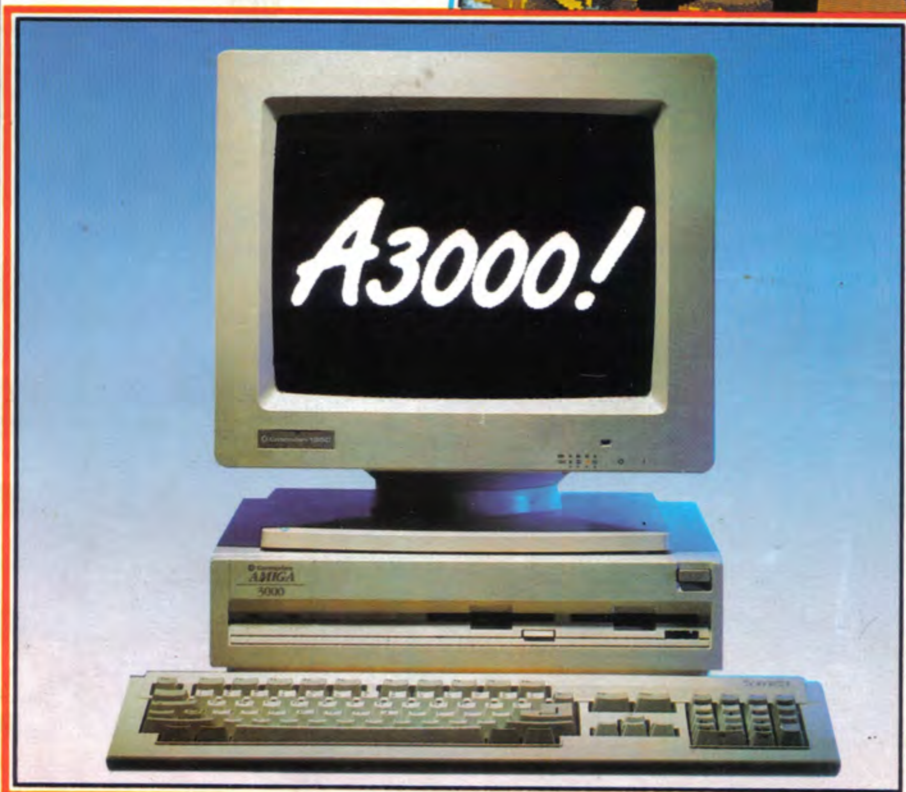
ΤΕΥΧΟΣ 68 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1990 400 ΔΡΧ.

PIXEL

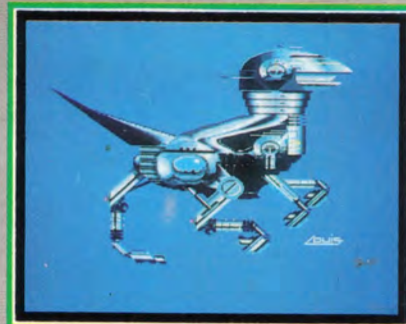
ADVENTURE: HERO'S QUEST

Reviews:
- KICK OFF II
- VENDETTA
- THE CHAMP





Special Review:



AMIGA 3000
Η ΜΕΓΑΛΗ AMIGA!

PHOTON PAINT

SHADOW Warriors



Το ακαταμάχητο πνεύμα των Ninja επιστρέφει!
Η Ocean παρουσιάζει το καλύτερο coin-op πολεμικής τέχνης.

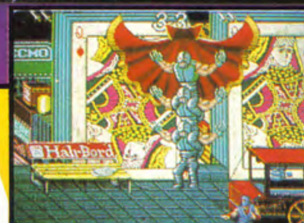
Shadow Warriors

Τα μυστικά χιλίων χρόνων της τεχνικής Ninja, ζωντανεύουν στην οθόνη σας τις πιο συγκλονιστικές μάχες... στους επικίνδυνους δρόμους της Αμερικής του Σήμερα.

Shadow Warriors
Ο μαχητής του ΄90 έφθασε.

Ανακαλύψτε τα PIXELOγραμμα στα παιχνίδια της Ocean και αποκτήστε πλούσια δώρα, προσφορά της THIRD WAVE











ocean®

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ

ThirdWave

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 11742, ΤΗΛ. 9217428, FAX 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP, ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ. 3601761

TURBO·X®



1989 ΤΟ COMPUTER ΒΡΑΒΕΥΕΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

1ο ΒΡΑΒΕΙΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ ΣΤΑ COMPUTERS

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΚΟΣΤΟΥΣ - ΑΠΟΔΟΣΗΣ COMPUTER ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

(ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΩΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ)

TURBO·X1

μόνο **128.000***

- 640 KB R.A.M. ON BOARD
- ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ ΕΛΛΗΝΟΛΑΤΙΝΙΚΟ 101 ΠΛΗΚΤΡΩΝ (ALPS ME CLICKING)
- ΟΘΟΝΗ 14" ΔΙΠΛΗΣ ΣΥΧΝ. ΥΨ. ΑΝΑΛΥΣΗΣ (1200 ΓΡΑΜΜΕΣ), ΜΟΝΟΧΡΩΜΑΤΙΚΗ - ΕΠΙΠΕΔΗ
- MULTI I/O ΠΛΗΡΗΣ (RS 232 C, ΠΑΡΑΛ. ΕΞΟΔΟ, REAL TIME CLOCK, GAME PORT)
- ΕΡΓΟΝΟΜΙΚΗ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΜΟΝΑΔΑΣ ΜΕ ΦΩΤΕΙΝΗ ΕΝΔΕΙΞΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ

ΥΠΟΛΟΙΠΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ:

- ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 8088-1 (4,77 ΚΑΙ 10 MHz).
- ΘΕΣΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ 8087-1 (2)
- ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ ΠΑΡ/ΛΗ ΕΞΟΔΟ ΚΑΙ ΕΛΛ. ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ
- FLOPPY DISC DRIVE 5" 1/4 360 KB MADE IN JAPAN - 1 TEM.
- ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ 150 W ΜΕ ΕΞΑΕΡΙΣΜΟ
- 8 EXPANTION SLOTS (6 ΕΛΕΥΘΕΡΑ)
- ΠΛΗΚΤΡΟ RESET
- ΠΛΗΚΤΡΟ TURBO ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ
- ΚΛΕΙΔΑΡΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ
- 4 ΘΕΣΕΙΣ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΜΝΗΜΗΣ
- ΜΕΤΑΛΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑ

ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ ΒΟΗΘΗΜΑΤΩΝ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ - ΧΡΗΣΗΣ - ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΤΟΥ Η/Υ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ:

- ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ Η/Υ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ
- ΒΙΒΛΙΟ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ BASIC ΚΑΙ ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΣΚΕΤΑ

CATS CREATIVE ART TEAM

TURBO·X2

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 2 F.D.D. **142.000***

TURBO·X3

ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΡΑΠΑΝΩ, ΑΛΛΑ ΜΕ 1 F.D.D. ΚΑΙ H.D. 20 MB. **179.900***



ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 24 ΤΗΛ. 36.44.001

* Δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 16%

OMNI SHOP

The Game Machine

TA HIT GAMES TOY AIΩNA

F- 29 RETALIATOR
KICK OFF
PLAYER MANAGER
BATMAN
ROBOCOP
BOMBER
MICROPROSE SOCCER
UNTOUCHABLES
RAINBOW ISLANDS
WIZBALL
PLATOON
DOUBLE DRAGON
MANCHESTER UNITED
M1 TANK PLATOON
KARTING GRAND PRIX
OPERATION THUNDERBOLT
NEW ZEALAND STORY
TAI PAN
ACES HIGH
FALCON
SNOOPY
LEISURE SUIT LARRY
GHOSTBUSTERS II
CHASE H. Q.
GARFIELD
BEACH VOLLEY
GRYZOR
SNOOPY
RICK DANGEROUS
CABAL
GREEN BERET
F-16 COMBAT PILOT
AFTERBURNER

O MAΓIKOΣ KOΣMOΣ THΣ SEGA

MY HERO
WORLD SOCCER
GREAT BASKETBALL
KUNG FU KID
ZILLION II
CAPTAIN SILVER
SHINOBI
DOUBLE DRAGON
ALTERED BEAST
AFTERBURNER
WONDER BOY III
THUNDERBLADE
BOMBER RAID
BANC PANIC
SUPER GOLF
GHOST HOUSE
QUARTET
ROCKY
PENGUIN LAND
NINJA
SHANGAI
ALEX KID
KENSEIDEN

GAMES GAMES GAMES

SEGA®

Η Επιλογή... είναι δική σας



Hardware

- Sega Master System
- Sega Master System Plus
- Sega Super System
- 3-D Glasses
- Light Phaser
- Control Stick

Software

My Hero	R-Type
Super Tennis	Miacle Warrior
Rescue Mission	Y's
Ghost House	Phantasy Star
Teddy Boy	Fantasy Zone
Transbot	Chopolifter
Bank Panic	Zilion II
Pro Wrestling	Great Baseball
Gangster Town	Shanghai
Quartet	Alex Kid-Lost Stars
Zillion	Wonderboy-Monsterland
Great Football	Shinobi
Enduro Racer	Rastan
Spy vs. spy	Space Harrier
Great Volleyball	After Burner
Secret Command	Rampage
Cyborg Hunter	3D Space Harrier "
Wonderboy	Double Dragon
World Grand Prix	Rocky
World Soccer	Altered Beast
Alex Kid	3D Zaxxon "
Shooting Gallery	Alien Syndrome
Great Basketball	3D Out Run "
Ninja	Out Run
Kung Fu Kid	3D Poseidon Wars
Aztec Adventure	3D Missile Defense
Action Fighter	Kenseiden
Great Golf	Blade Eagle
Global Defence	Bomber Raid
Thunder Blade	3D Mazw Hunter
Wonder Boy III	Lord of the Sword
Ghostbusters	Captain Silver
Penguin Land	Golvellius

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

ThirdWave

ΚΛΑΔΟΣ ΤΩΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΩΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 54624 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΤΗΛ.: 282663, 284864, FAX: 282663

MES GAMES GA



7003 Out Run™





7011 Thunder Blade™



8004 Space Harrier™ 3-D



5501 Penguin Land™



5057 Great Golf™



7009 Shinobi™



5068 Wonder Boy™



7022 Rastan®



7015 Rambo® III



9002 R-Type™





5052 Fantasy Zone™





8007 Out Run™ 3-D

 ARCADE GAME

 ACTION GAME

 SHOOTING GAME

 SPORTS GAME

 ROLE PLAYING GAME

 3-D GAME

 LIGHT PHASER GAME

 FAMILY GAME



9500 Phantasy Star™



5058 Great Football™



7018 Altered Beast™



5051 Choplifter™



8006 Poseidon Wars™ 3-D

ΠΕΡΙΕΧΟ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΣΤΗΛΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

KICK OFF 2

Το νέο καταπληκτικό δημιούργημα της ANCO, σας φέρνει ακόμα πιο κοντά στο πραγματικό ποδόσφαιρο.



THE CHAMP

Ενα συμπαθητικό, αλλά και δυνατό παιχνίδι μποξ, πού θα σας συναρπάσει.



ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

PHOTON PAINT

Ενα δυναμικό πρόγραμμα ζωγραφικής, που ανεβάζει τη δημιουργικότητά σας στα ύψη.



PLAY THE GAME

Η διάσωση των ομήρων στο Operation Thunderbolt είναι μία πολύ δύσκολη δουλειά. Μήπως θέλετε βοήθεια; Αν ναι, οι σελίδες αυτές σας ενδιαφέρουν.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS Α.Ε. **ΕΚΔΟΤΗΣ - ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΟΣ **ΥΠΟΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** ΒΑΓΓΕΛΗΣ ΠΑΠΑΛΙΟΣ **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ:** ΑΓΑΠΗ ΛΑΛΙΩΤΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** ΑΛΕΞΗΣ ΚΑΝΑΒΟΣ **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΓΙΑΚΑΜΟΖΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΜΙΧΟΣ, ΜΑΡΓΑΡΙΤΑ ΜΑΝΟΥΣΟΥ **MARKETING:** ΛΟΥΚΙΑ ΤΑΛΙΑΔΩΡΟΥ, ΜΑΡΙΑ ΤΣΑΜΠΛΑΚΟΥ, ΕΛΕΝΗ ΧΑΤΖΗΔΡΟΣΟΥ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥ:** ΚΙΚΗ ΜΕΛΕΤΖΗ **ΦΟΡΟΤΕΧΝΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΝΤΙΝΟΣ **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** ΧΡΥΣΑ ΠΑΝΤΕΛΑΙΟΥ, ΜΠΕΤΤΥ ΜΑΝΩΛΕΣΟΥ, ΦΩΤΕΙΝΗ ΚΟΚΚΩΝΗ **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΖΙΦΑΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ:** ΠΟΠΗ ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ PIXEL BOUTIQUE:** ΤΕΝΙΑ ΜΠΙΡΗ **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** ΣΟΦΙΑ ΚΟΤΤΩΡΗ **ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ ΤΕΥΧΩΝ:** ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΡΑΣΧΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΟΡΜΠΑΚΗΣ **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** ΘΟΔΩΡΟΣ ΚΟΚΚΟΡΗΣ, ΙΑΚΩΒΟΣ ΠΟΛΥΚΑΝΔΡΙΩΤΗΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** ΔΕΣΠΟΙΝΑ ΣΑΚΚΗ **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** ΜΑΙΡΗ ΛΥΜΠΕΡΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΣΤΟΥΡΑΙΤΟΥ **DTP:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ, ΝΙΚΟΣ ΣΩΤΗΡΙΟΥ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΔΡΑΚΟΣ **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** ΓΙΑΝΝΗΣ ΛΟΥΛΗΣ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΑΡΙΝΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΜΑΡΙΑ ΡΑΠΤΗ, ΜΑΡΙΝΑ ΔΕΡΒΙΤΣΙΩΤΗ, ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΠΑΠΟΥΛΙΑ, ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΟΝΙΑΡΗ **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:** ΠΛΟΥΜΙΣΤΗ ΣΙΜΟΠΟΥΛΟΥ **ΣΥΝΤΑΞΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** ΝΤΙΝΑ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ **ΦΩΤΟΣΤΟΙΧΕΙΟΘΕΣΙΑ:** INTERFOT **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ:** ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΟΓΙΑΤΖΗΣ, ΧΡΩΜΑΝΑΛΥΣΗ, Δ. ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ **ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΩΝ - ΜΟΝΤΑΖ:** ΑΦΟΙ ΤΖΙΦΑ Ο.Ε. **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΑΔΑΚΤΥΛΟΣ **ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΧΑΙΔΕΜΕΝΟΣ ΑΕΒΕ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ **PIXEL:** ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ HOME MICROS & PCs **ΓΡΑΦΕΙΑ ΑΘΗΝΑΣ:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ. 9238672-5, 9225520, FAX 9216847 **ΓΡΑΦΕΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ:** ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 7, 54624, ΤΗΛ. 282663, 284664 **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ:** (11 ΤΕΥΧΗ) 3.950 ΔΡΧ., ΤΡΑΠΕΖΕΣ, ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΙ, ΝΠΔΔ 7.700 ΔΡΧ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΜΕΡΙΚΗ 7.000 ΔΡΧ., ΕΥΡΩΠΗ 5.800 ΔΡΧ., ΚΥΠΡΟΣ 5.800 ΔΡΧ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ PIXEL, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742 ΑΘΗΝΑ.

PUBLISHED BY: COMPUPRESS S.A. **PUBLISHER:** Nikos Manousos **ASSISTANT MANAGER:** Vangelis Papalios **ACCOUNTING MANAGER:** Agapi Lalioti **ADVERTISING MANAPGER:** Alexis Kanavos **ADVERTISING SALES:** Margarita Manousou, Nikos Michos, Vasilis Giakamozis **ATHENS OFFICE:** 44 Singrou Av., tel. 9238672-5, 9225520 FAX 9216847 **THESSALONIKI OFFICE:** Ploumisti Simopoulou, 7 Anstotelous str., tel. 282663, 284664.

ΜΕΝΑ

PIXEL

ΤΕΥΧΟΣ 68 ΙΟΥΛΙΟΣ–ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1990

GAMES REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ



AMIGA 3000

Ο Γιώργος Κυπαρίσσης, σε ένα pre-test του νέου δημιουργήματος της Commodore, που προβλέπεται να καταπλήξει.

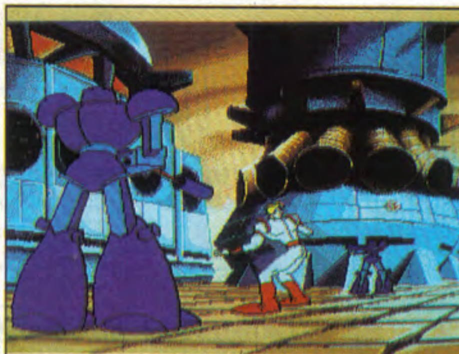
HERO'S QUEST I

Η αναζήτηση της δόξας και - κυρίως - των εμπειριών, είναι κάτι που έβαζε πάντα τους ανθρώπους σε μπελάδες.



SPACE ACE

Ενας χείμαρρος από υπέροχα γραφικά πλημμυρίζει τις οθόνες μας. Μια δύσκολη διαστημική αποστολή διάσώσης σας περιμένει.



ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** ΑΝΤΩΝΗΣ ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΗΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΤΕΡΖΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΚΩΣΤΑΣ ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗΣ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΥΛΗΣ, ΧΡΙΣΤΟΣ ΜΙΧΟΠΟΥΛΟΣ **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ:** ΑΥΓΟΥΣΤΙΝΟΣ ΤΣΙΡΙΜΩΚΟΣ, ΗΡΟΔΟΤΟΣ ΝΙΚΟΛΑΙΔΗΣ, ΓΙΑΝΝΗΣ ΡΗΓΟΠΟΥΛΟΣ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΕΥΣΤΑΘΙΟΥ, ΑΡΗΣ ΠΑΟΥΡΗΣ, ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΜΟΥΡΕΛΑΤΟΣ, ΜΑΝΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΚΩΣΤΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΑΚΟΠΟΥΛΟΣ **ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΤΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ:** ΑΓΓΛΙΑ - ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ, USA - ΣΠΥΡΟΣ ΠΕΡΙΣΤΕΡΗΣ, ΓΑΛΛΙΑ - ΑΝΤΩΝΗΣ ΒΛΟΝΤΑΚΗΣ **ΣΚΙΤΣΑ:** ΑΛΕΚΟΣ ΜΠΑΙΡΑΜΙΔΗΣ, ΜΑΝΩΛΗΣ ΦΡΑΓΚΟΥΛΗΣ, ΝΙΚΟΣ ΠΑΠΑΣΤΑΜΕΛΟΣ **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** ΚΩΣΤΑΣ ΝΑΣΗΣ **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** ΒΙΚΥ ΨΥΧΟΓΙΟΥ, ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΕΤΡΙΤΣΗ **ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΗ:** ΕΛΕΝΗ ΚΟΤΟΠΟΥΛΟΥ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΙΛΙΠΠΙΔΗΣ **ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ ΑΝΑΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ:** PERSONAL COMPUTER WORLD **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΕΚΤΩΡ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΥΣ **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ:** ΜΕΝΕΛΑΟΣ ΜΕΛΕΤΖΗΣ.

EDITOR IN CHIEF: Christos Kiriakos **ASSISTANT EDITOR IN CHIEF:** Anthony Lekopoulos **EDITORS:** George Kiparissis, Vasilis Terzopoulos, George Vasilakis, Costas Vasilakis, Dimitris Asimakopoulos, Dimitris Pavlis, Andreas Tsournakis, Christos Michopoulos **CONTRIBUTING EDITORS:** Avgoustinos Tsirimokos, Irodotos Nikolaidis, John Rigopoulos, George Efstathiou, Aris Paouris, Apostolis Mourelatos, Manos Nikolaou, Kostas Papagiannakopoulos **CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES:** UK - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Spiros Peristeris **PROOF READING DP. SUPERVISOR:** Costas Nassis **PROOF READING:** Vicky Psihogiou, Angela Petritsi **TYPEWRITING:** Helen Kotopoulou **PHOTOGRAPHY:** Alexandros Filippidis **EX CLUSIVE RIGHTS FOR GREECE:** Personal Computer World **COVER:** Hector Haralampous **COVER PHOTOGRAPHER:** Menelaos Meletzis.

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL, για ένα χρόνο (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No .... με το ποσό των δρχ. αντί των της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μεινω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______

Τ.Κ. ______ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ______

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ Ν' ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ______

______

PIXEL

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

Σημειώστε την μάρκα του υπολογιστή που αναφέρεστε

- ☐ SPECTRUM
- ☐ AMSTRAD
- ☐ COMMODORE
- ☐ ATARI ST
- ☐ AMIGA

Τα πέντε καλύτερα προγράμματα για τον υπολογιστή μου είναι:

1) ______
2) ______
3) ______
4) ______
5) ______

Τα τρία επόμενα προγράμματα που σκέφτομαι να αγοράσω είναι:

1) ______
2) ______
3) ______

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ: ______ **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ** ______ **ΤΗΛ** ______

PIXEL

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό της σελίδας της διαφήμισης που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει για λογαριασμό σας όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______
ΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΟΝΟΜΑ ______
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______ **ΤΗΛ.:** ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101

102	103	104	105	106	107	108	109
110	111	112	113	114	115	116	117
118	119	120	121	122	123	124	125
126	127	128	129	130	131	132	133
134	135	136	137	138	139	140	141
142	143	144	145	146	147	148	149
150	151	152	153	154	155	156	157
158	159	160	161	162	163	164	165
166	167	168	169	170	171	172	173
174	175	176	177	178	179	180	181
182	183	184	185	186	187	188	189
190	191	192	193	194	195	196	197

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΔΕΛΤΙΟ TOP GAMES

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 11742, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Η εικόνα που επικρατούσε στη σύνταξη του PIXEL τις μέρες που προηγήθηκαν, έδειχνε καθαρά πως είχε χαθεί πλέον κάθε ίχνος λογικής. Οι συντάκτες του περιοδικού, επηρεασμένοι από τη ζέστη και τις διακοπές που είχαν αρχίσει να πλησιάζουν επικίνδυνα, είχαν υιοθετήσει δικές τους απόψεις για το πώς πρέπει να προετοιμάζεται η έκδοση ενός περιοδικού για υπολογιστές.

Ο Αντώνης Λεκόπουλος, ανακαλύπτοντας το εφευρετικό του ταλέντο, είχε δέσει κάτω από τα παπούτσια του δύο πληκτρολόγια από IBM συμβατούς, και προσπαθούσε να μας πείσει ότι ήταν ιδανικά για θαλάσσιο σκι. Ισχυριζόταν μάλιστα ότι αν έδενε στην πλάτη του και το ανεμιστηράκι του PC (το οποίο στη συγκεκριμένη περίπτωση θα έπαιζε το ρόλο τουρμπίνας), θα πετύχαινε τρομακτικά μεγάλες επιδόσεις. Τις δημιουργικές του σκέψεις όμως διέκοψε ο κύριος Παυλής, ο οποίος αφού μπήκε σαν σίφουνας στα γραφεία του περιοδικού, εγκαταστάθηκε μπροστά στην Amiga, φόρτωσε το πρώτο ποδοσφαιράκι που βρήκε μπροστά του, κι άρχισε να προκαλεί τον κ. Λεκόπουλο σε μια σύντομη αναμέτρηση. Σε ελάχιστο χρονικό διάστημα είχε σχηματιστεί η απαραίτητη κερκίδα γύρω από το monitor της Amiga. Ο Αντρέας Τσουρινάκης σταμάτησε να κάνει spells και να ταλαιπωρεί τα πλήκτρα του υπολογιστή του, ο Γιώργος Κυπαρίσσης έβγαλε το κεφάλι του από τα δελτία τύπου όπου είχε κρυφτεί, βρίσκοντας εκεί ένα ήσυχο καταφύγιο, κι ο Κώστας Βασιλάκης σήκωσε τα μάτια του από το παιχνίδι που έπαιζε σε διπλανό υπολογιστή. Οπως καταλαβαίνετε, κάθε προσπάθεια του υπογράφοντα να επαναφέρει την τάξη, αποδείχθηκε μάταια, καθώς δέχτηκε την επίθεση εξαγριωμένων χούλιγκαν που φώναζαν απειλητικά συνθήματα και πετούσαν joysticks. Αλλοτε πάλι, όταν δεν υπήρχαν δυνατότητες για ομαδικές αθλητικές εκδηλώσεις, υπήρχαν πάντα κάποιες μεμονωμένες περιπτώσεις συντακτών, σαν αυτή του Αντρέα Τσουρινάκη, που ήθελε να ανάβουμε δαυλούς και να καίμε λιβάνι, για να κάνουμε, λέει, τα γραφεία του περιοδικού πιο ατμοσφαιρικά, και να μπορεί έτσι να λύνει πιο εύκολα τους γρίφους στα Adventures. Βέβαια, αφού η σύνταξη του PIXEL του εξήγησε ευγενικά ότι κάτι τέτοιο είναι τεχνικά αδύνατο, περιοριστήκαμε στο να τον βοηθάμε να λύνει τα αινίγματα που συναντάει, και να μην του πετάμε διάφορα αντικείμενα όταν γελάει με το χαρακτηριστικό γέλιο του.

Παρ' όλ' αυτά όμως, και χωρίς να μπορούμε να εξηγήσουμε το πώς, καταφέραμε να συνεργαστούμε και να φτάσουμε στο εκδοτικό αριστούργημα που κρατάτε κι αυτόν το μήνα στα χέρια σας. Ετσι, σ' αυτό το τεύχος αξίζει να ανατρέξουμε, κατ' αρχάς, στη νέα Amiga 3000. Πρόκειται για έναν υπερυπολογιστή, που αν και θα ήταν υποτιμητικό να τον αποκαλέσουμε home computer, ήδη πολλοί φανατικοί οπαδοί της Amiga ονειρεύονται από τώρα να του χαρίσουν μια θέση στο γραφεία τους. Γιατί, ακόμα κι αν πρόκειται για έναν υπολογιστή με επεξεργαστή 32-bit και δυνατότητα επέκτασης της μνήμης του (θεωρητικά, βέβαια) μέχρι τα 2.000 Mbytes, δεν παύει να φιλοξενεί ακόμα εκείνα τα ειδικά τσιπάκια που μάγεψαν τους computer users, όταν πριν από αρκετά χρόνια έκανε την εμφάνισή της η πρώτη Amiga. Και βέβαια, υπάρχουν και σ' αυτό το τεύχος πολλά προγράμματα που αξίζει να προσέξετε, γιατί είναι σίγουρο ότι θα καταφέρουν να καλύψουν ένα μεγάλο μέρος από τον καλοκαιρινό ελεύθερο χρόνο σας. Τα γραφικά του SPACE ACE είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει σε computer game, το PHOTON PAINT σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε κι εσείς τέτοια γραφικά, ενώ το KICK OFF 2 αναλαμβάνει απλά να σας χαρίσει ατελείωτες ώρες διασκέδασης.

Οπως βλέπετε, τα πάντα συμβάλλουν στο να περάσετε ένα όμορφο κι ευχάριστο καλοκαίρι. Μαζί λοιπόν με τις δικές μας ευχές, σας αφήνουμε να χαρείτε το διπλό καλοκαιρινό μας τεύχος, και ανυμοπονούμε να ξαναβρεθούμε όλοι ανανεωμένοι το Σεπτέμβριο.









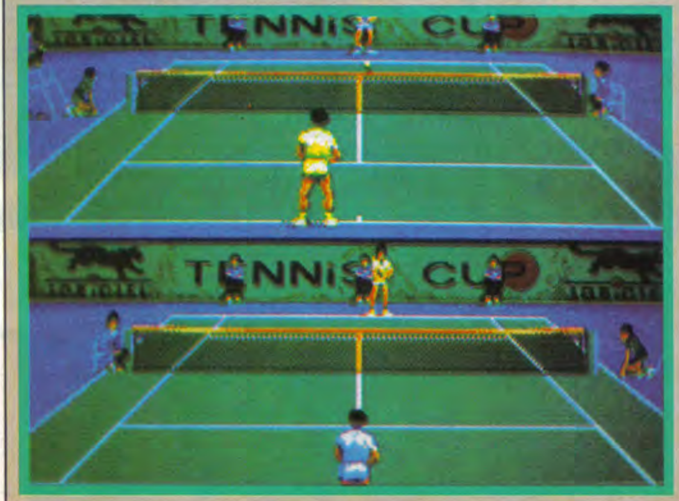


SOFTWARE *flash*

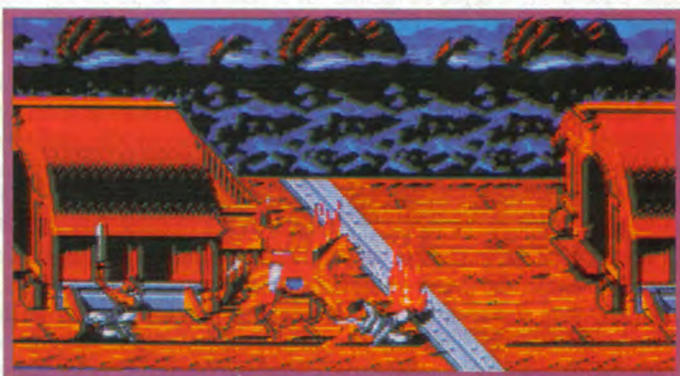
TENNIS CUP

Με τα φημισμένα τουρνουά του Grand Slam σε εξέλιξη, έχει αυξηθεί η παραγωγή των tennis simulation games, και η Loriciels, που έχει τη έδρα της κοντά στα γήπεδα του Roland Garros, δεν μπορούσε να μείνει έξω από τη διαδικασία αυτή.

Το "Tennis Cup" διαθέτει μια ασυνήθιστη απεικόνιση του γηπέδου, τουλάχιστον όσον αφορά τα tennis games, αφού - όπως βλέπετε και στο screenshot - η οθόνη είναι χωρισμένη στα δύο, και κάθε παίκτης έχει τη δική του άποψη του γηπέδου, βλέπει δηλαδή το γήπεδο πίσω από τον παίκτη που ελέγχει. Πέρα από τον πρωτοποριακό τρόπο απεικόνισης, το "Tennis Cup" διαθέτει αρκετά options. Μπορείτε να διαλέξετε να συμμετέχετε σ' ένα τουρνουά ή απλά να παίξετε ένα μόνο ματς, να καθορίσετε αν κάθε ματς θα παίζεται στα τρία ή πέντε σετ, αν θα παίζουν ένας ή δύο παίκτες (οι δύο παίκτες μπορούν να παίζουν αντιμέτωποι, ή σε διπλό ενάντια σε δυάδα που ελέγχεται από τον υπολογιστή), καθώς και τον τύπο του γηπέδου. Στην περίπτωση που θέλετε να αντιμετωπίσετε τον υπολογιστή, θα διαλέξετε και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού, από τρία διαθέσιμα. Ο τρόπος ελέγχου, και ειδικότερα το να κατευθύνετε τη μπάλα στο σημείο που θέλετε, δεν συνηθίζεται και πολύ εύκολα, αλλά ευτυχώς υπάρχουν αρκετοί αντίπαλοι που δεν συγκαταλέγονται στην πρώτη εκατοντάδα της διεθνούς κατάταξης, οπότε μπορείτε να προπονηθείτε. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι μπορείτε να αλλάξετε τις στατιστικές κάθε παίκτη, έτσι ώστε να τον κάνετε ισχυρό, π.χ. στο σερβίς, αλλά αυτό θα κοστίσει σε κάποιον άλλο τομέα του παιχνιδιού. Το "Tennis Cup" δεν θα πρέπει να λείπει από τη συλλογή κανενός φίλου των tennis simulation games.



DYNASTY WARS



Βρισκόμαστε στην Κίνα, το 184 μ.Χ., στην εποχή που ισχυρές οικογένειες ασκούσαν την εξουσία σε μεγάλα τμήματα της αυτοκρατορίας. Οι οικογένειες αυτές τις περισσότερς φορές δεν είχαν πολύ καλές σχέσεις μεταξύ τους, κι έτσι συχνά έρχονταν σε ένοπλη σύγκρουση. Δύο τέτοιες οικογένειες είναι η οικογένεια των Han και η οικογένεια των Kai. Κι επειδή στο παιχνίδι θα πρέπει να πάρετε το μέρος μιας οικογένειας στη μάχη εναντίον της άλλης, θεωρούμε ότι η οικογένεια των Han είναι η καλή, και η οικογένεια των Kai η κακή. Ετσι, εσείς μόνος σας ή με κάποιο φίλο σας, μέλη της οικογένειας των Han, αναλαμβάνετε να εξοντώσετε ολόκληρη την οικογένεια των Kai, καθώς και το στρατό της. Στην αρχή του παιχνιδιού έχετε την ευκαιρία να διαλέξετε ποιο χαρακτήρα θα ελέγχετε, από τέσσερις διαθέσιμους, καθώς και αν θα παίξετε one ή two player game. Κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, και έτσι διαλέξτε αυτόν που ταιριάζει καλύτερα στο δικό σας στυλ μάχης. Ο χαρακτήρας σας εμφανίζεται στην οθόνη έφιππος, και οι πρώτοι αντίπαλοί σας είναι μερικοί πεζοί στρατιώτες που έχουν σαν μοναδικό σκοπό να σας βοηθήσουν να αυξήσετε το σκορ σας. Αργότερα, εμφανίζονται πολύ πιο επικίνδυνοι αντίπαλοι, μερικοί από τους οποίους είναι έφιπποι επίσης, και τους οποίους είναι πολύ δύσκολο να αντιμετωπίσετε. Κρατώντας όμως το fire πατημένο, έχετε τη δυνατότητα να εξαπολύσετε ένα χτύπημα πολύ πιο δυνατό από τα συνηθισμένα, πράγμα που θα σας είναι πολύ χρήσιμο στο τέλος κάθε level, όπου θα αναγκαστείτε να αντιμετωπίσετε ένα στρατηγό της οικογένειας των Kai.

Υπάρχουν οκτώ επίπεδα στο παιχνίδι, και το καθένα εξελίσσεται σε διαφορετικό σκηνικό από τα άλλα, αν και είναι μάλλον απίθανο να δείτε τα γραφικά των τελευταίων levels χωρίς να χρησιμοποιήσετε κάποια επέμβαση. Η Tiertex για άλλη μια φορά τα κατάφερε περίφημα σ' ένα coin-op conversion, αν και σίγουρα δεν ήταν το πιο εύκολο conversion που έχει κάνει. Ωραία γραφικά, μεγάλα sprites με καλό animation και πολύ καλό gameplay, συνθέτουν ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε...

TREASURE TRAP

Η απληστία σίγουρα δεν μπορεί να θεωρηθεί προσόν για έναν άνθρωπο, αφού συνήθως προκαλεί δυσάρεστες καταστάσεις στα άτομα του περιβάλλοντός του. Στο "Treasure Trap" όμως, διαπιστώνετε ότι υπάρχει άλλος ένας λόγος για τον οποίο δεν πρέπει να είναι κανείς άπληστος: Μπορεί να μπλεχτεί και ο ίδιος σε άσχημες περιπέτειες. Εδώ ο ήρωας του παιχνιδιού εξοπλίζεται με μια στολή καταδύσεων, και κατεβαίνει στο βυθό της θάλασσας για να μαζέψει το χρυσό από ένα βυθισμένο πλοίο που βρίσκεται εκεί. Το πλοίο είναι χωρισμένο σε αρκετά δωμάτια, και μέσα σε κάθε δωμάτιο βρίσκονται αρκετά αντικείμενα, πάνω στα οποία μπορείτε να σκαρφαλώσετε, ή βρίσκονται εκεί απλά για να σας εμποδίζουν, διάφορα εχθρικά όντα που έχουν τη μορφή ψαριών ή άλλων θαλασσίων όντων, και συνήθως αρχίζουν να σας κυνηγάνε από τη στιγμή που θα μπείτε στο δωμάτιο. Φυσικά, σε αρκετά από τα δωμάτια υπάρχει και το αντικείμενο της επισκέψεώς σας, δηλαδή ο χρυσός.

Αρκετές φορές θα βρεθείτε σε δωμάτια όπου ο χρυσός βρίσκεται σε δυσπρόσιτα μέρη, και δεν μπορείτε να τον φτάσετε. Μην ανησυχείτε όμως: Απλά, σπρώξτε κάποιο τραπέζι ή άλλο αντικείμενο στη σωστή θέση, ανεβείτε πάνω του, και το πολύτιμο μέταλλο θα περάσει στην κατοχή σας.

Καθώς προχωράτε σε όλο και πιο δύσκολες πίστες, είναι πολύ πιθανό να βρεθείτε κάπου περικυκλωμένος από εχθρούς, χωρίς δυνατότητα διαφυγής. Μην απελπίζεστε όμως: Απλά πατήστε κάποιο πλήκτρο, και θα εμφανιστεί ένας απρόσμενος σύμμαχος, ένα τρελό ψάρι, που θα αναλάβει να εξουδετερώσει τους αντιπάλους που βρίσκονται πιο κοντά σε σας, ανοίγοντάς σας έτσι κάποιο διάδρομο διαφυγής. Φυσικά, τα ψάρια αυτά εμφανίζονται λίγες φορές, γι' αυτό χρησιμοποιήστε τα συνετά.



Το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο, ή μάλλον πολύ πιο playable, αν οι προγραμματιστές είχαν δώσει μεγαλύτερη προσοχή στα controls, τα οποία δεν ανταποκρίνονται άμεσα στις προσταγές σας. Κατά τ' άλλα, τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα, και η 3D αναπαράσταση πετυχημένη, ενώ ο ήχος βρίσκεται κι αυτός σε αρκετά καλά επίπεδα, και το gameplay είναι αρκετά καλό, αν εξαιρέσουμε το ελάττωμα στα controls, που προαναφέραμε.

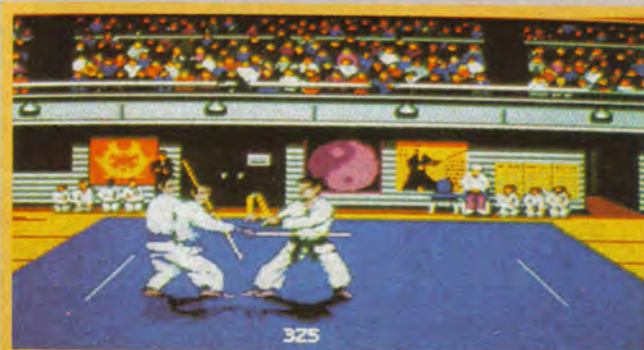
BUDOKAN

Οι πολεμικές τέχνες της Ανατολής ανέκαθεν ήταν ένα από τα αγαπημένα θέματα των προγραμματιστών παιχνιδιών. Το Budokan όμως δεν σας προσφέρει την ευκαιρία να αγωνισθείτε σε μία μόνο πολεμική τέχνη, αλλά σε τέσσερις, και συγκεκριμένα στο Karate, στο Bo, στο Kendo και στο Nuchaku. Σε κάθε μία από τις τέχνες αυτές, έχετε διαφορετικά χτυπήματα στη διάθεσή σας για να ξαπλώσετε αναίσθητο τον αντίπαλό σας, καθώς επίσης και διαφορετικά όπλα. Για να συνηθίσετε τις κινήσεις που ο χαρακτήρας σας έχει στη διάθεσή του ενώ κρατάει κάποιο όπλο, υπάρχει practice mode, το οποίο καλά θα κάνετε να χρησιμοποιήσετε, πριν σκεφτείτε να αντιμετωπίσετε κάποιον αντίπαλο. Αρκετές κινήσεις, για να επιτευχθούν, απαιτούν από εσάς δύο ή και τρεις κινήσεις στο joystick, όπως περίπου στο Uchi Mata, και δυστυχώς για σας, οι κινήσεις αυτές είναι εκείνες που κάνουν τη μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλό σας.

Ενα ακόμη κανούργιο στοιχείο είναι αυτό που στο παιχνίδι ονομάζεται "Ki", και υποδηλώνει το πόσο συγκεντρωμένος είστε πάνω στο χτύπημα που προσπαθείτε να καταφέρετε στον αντίπαλό σας. Το "Ki" ξεκινάει στο μέγιστο και μειώνεται μετά από κάθε χτύπημα που καταφέρετε στον αντίπαλό σας, ενώ περιορίζεται στο 50% μετά από κάθε χτύπημα του αντιπάλου σας που βρίσκει το στόχο του. Ετσι, αν θέλετε τα χτυπήματά σας να είναι αποτελεσματικά, καλά θα κάνετε να μην επιτίθεστε συνεχώς, αλλά με σύνεση και μόνο κάτω από καλές προϋποθέσεις.

Στο παιχνίδι, εκτός από το practice mode, μπορείτε να αντιμετωπίσετε έναν αντίπαλο σε κάποια από τις πολεμικές τέχνες που προσφέρει το παιχνίδι, ή να συμμετέχετε στο τουρνουά Budokan, όπου θα αντιμετωπίσετε δώδεκα μεγάλους δασκάλους στις τέσσερις πολεμικές τέχνες. Αν τους κερδίσετε όλους, τότε ανακηρύσσεστε πρωταθλητής του Budokan.

Ολοι οι τομείς του παιχνιδιού κυμαίνονται σε πολύ καλά επίπεδα, τόσο τα γραφικά και τα sprites, όσο και ο ήχος και το gameplay, που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας για αρκετό καιρό. Από τα καλύτερα martial arts games που έχουμε δει.



SOFTWARE *flash*

PROJECTYLE

Η Electronic Arts φημίζεται για τις πρωτότυπες ιδέες της, μερικές από τις οποίες μεταφράζονται σε καλά παιχνίδια, ενώ άλλες όχι. Το Projectyle, το νέο παιχνίδι της Electonic Arts, σαφώς ανήκει στην πρώτη κατηγορία. Εν ολίγοις, θα μπορούσε να χαρακτηρισθεί σαν "Three player xeno", για όσους θυμούνται το παιχνίδι αυτό. Ο αγώνας λαμβάνει χώρα σ' ένα γήπεδο χωρισμένο σε πέντε περιοχές. Στη μεσαία περιοχή γίνεται η σέντρα, και υπάρχουν τέσσερις έξοδοι, μια για κάθε άλλη περιοχή. Οι τρεις από τις υπόλοιπες περιοχές διαθέτουν μια έξοδο απ' όπου η μπάλα επιστρέφει στην κεντρική περιοχή, κι ένα τέρμα, ενώ η πέμπτη περιοχή έχει τρία τέρματα και μια διαδρομή από την οποία η μπάλα επιστρέφει στην κεντρική. Στο παιχνίδι λαμβάνουν μέρος τρεις παίκτες, από τους οποίους ή κανένας, ή ένας ή δύο ελέγχονται από τον υπολογιστή, και κάθε παίκτης αναλαμβάνει να υπερασπιστεί ένα τέρμα από αυτά που βρίσκονται στις περιοχές που έχουν ένα τέρμα, κι ένα τέρμα από αυτά που βρίσκονται στην περιοχή με τα τρία τέρματα. Σε κάθε περιοχή υπάρχουν τρεις παίκτες, ένας για κάθε ομάδα. Σκοπός σας είναι να βάλετε όσο το δυνατόν περισσότερα γκολ, στα τέρματα των αντιπάλων σας βέβαια, ενώ αν κάποιος βάλει γκολ σε τέρμα που υποτίθεται ότι υπερασπίζεται, τότε το γκολ χρεώνεται στον αντίπαλο που τελευταίος ήρθε σε επαφή με τη μπάλα.

Τον παίκτη τον κατευθύνετε με το joystick, και αν πατήσετε fire, τότε αυτός θα κατευθυνθεί προς τη μπάλα με μεγάλη ταχύτητα. Στην πίστα μπορείτε να βρείτε και αρκετά αντικείμενα που επηρεάζουν την απόδοση των παικτών, δηλ. τους κάνουν να κινούνται γρηγορότερα, ακινητοποιούν τους αντιπάλους κ.λπ., για κάποιο χρονικό διάστημα. Υπάρχουν ακόμη και τα credits, τα οποία σας βοηθάνε να βελτιώσετε τις στατιστικές των παικτών σας όταν παίζετε πρωτάθλημα. Τα γραφικά του παιχνιδιού σίγουρα δεν είναι εξαιρετικά, αλλά κάνουν καλά τη δουλειά τους, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι καλά, αλλά θα μπορούσαν να βελτιωθούν. Το gameplay όμως είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού, ειδικά στο three player mode, αλλά για να το χρησιμοποιήσετε θα πρέπει να έχετε παράλληλη είσοδο στη θύρα του joystick.

SHADOW WARRIORS

Ανάμεσα σε όλες τις σχολές πολεμικών τεχνών που υπήρχαν στην Απω Ανατολή, η σχολή "Shadow School of Martial Arts" ήταν η πιο φημισμένη, και οι απόφοιτοί της, οι "shadow warriors" ήταν οι καλύτεροι μυημένοι στα μυστικά των τεχνών αυτών. Η σχολή όμως αυτή δεν υπάρχει πλέον, γιατί κάποιος μυστηριώδης αντίπαλος, χρησιμοποιώντας μαγεία, υποδούλωσε όλους τους μαθητές και εξαφάνισε τους δασκάλους. Από το ξόρκι όμως, έχουν ξεφύγει δύο απόφοιτοι της σχολής, οι οποίοι για να αποτρέψουν χειρότερες εξελίξεις, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει, έτσι ώστε να νικήσουν τους αντιπάλους τους. Τις τύχες των δύο αυτών πολεμιστών αναλαμβάνετε εσείς και, προαιρετικά, κάποιος φίλος σας. Οι πολεμιστές έχουν στη διάθεσή τους πολλά χτυπήματα, αν και σαφώς λιγότερα από το coin-op, το οποίο όμως διέθετε το μοχλό και τρία κουμπιά. Στο δρόμο σας θα βρείτε, εκτός από τους αντιπάλους σας, τηλεφωνικούς θαλάμους, αυτόματες μηχανές πώλησης και ενέργεια, έξτρα χρόνο ή, καλύτερο απ' όλα, το περίφημο μαγικό σπαθί των ninjas. Μπορείτε ακόμη να κρεμαστείτε από κοντάρια που προεξέχουν από κτίρια, και να χτυπάτε με κλωτσιές τους αντιπάλους σας. Στο τέλος κάθε level θα βρείτε, όπως θα περιμένατε, τον κλασικό μεγάλο κακό, που θα σας ταλαιπωρήσει αρκετά πριν περάσετε στην επόμενη πίστα, από τις έξι που διαθέτει το παιχνίδι. Φυσικά, στο τέλος της έκτης πίστας παρουσιάζεται ο μυστηριώδης αντίπαλος, που παύει έτσι να είναι μυστηριώδης. Το coin-op της Tecmo διέθετε πολύ καλά γραφικά, και απ' ό,τι έχουμε δει ως τώρα, τα γραφικά αυτά έχουν μεταφερθεί πολύ καλά στους υπολογιστές. Ακόμη και στον Spectrum έχει διατηρηθεί αρκετό χρώμα, με την παράλληλη χρήση μεγάλου mask. Ο ήχος είναι κυριολεκτικά καταπληκτικός, ο καλύτερος που έχουμε ακούσει για καιρό, τουλάχιστον στην Amiga και στον Commodore 64. Το gameplay του coin-op ήταν πολύ καλό, και ελπίζουμε να διατηρηθεί, αλλά για περισσότερα περιμένετε το review του παιχνιδιού, μάλλον στο επόμενο τεύχος...



INTERNATIONAL 3D TENNIS

Ο περισσότεροι από εσάς θα απορείτε με τον τίτλο του παιχνιδιού, και πιο συγκεκριμένα με το "3D" που εμφανίζεται εκεί, αφού όλα τα tennis games που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα (εκτός από το "passing shot"), είχαν το στοιχείο της 3D απεικόνισης. Αν όμως δείτε το "International 3D tennis", η απορία σας θα λυθεί αμέσως, αφού η απεικόνιση των άλλων tennis games είναι μόνο ένα... υποσύνολο της απεικόνισης του "International 3D tennis".

Πιο συγκεκριμένα, στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να βλέπετε το γήπεδο από κυριολεκτικά οποιαδήποτε γωνία, όπως περίπου στο "3D pool". Ολα τα γραφικά, ακόμη και οι παίκτες, είναι vector graphics, και έτσι μην περιμένετε να υπάρχουν ομοιότητες με τη Στέφι Γκραφ ή με τον Ιβάν Λεντλ.

Στο παιχνίδι υπάρχουν πάρα πολλά options. Αρχικά, διαλέγετε αν θα παίξετε one ή two player game, και κατόπιν τον τύπο του τεραίν στο οποίο θα αγωνιστείτε (τεχνητό χόρτο, τσιμέντο (!) ή χώμα). Μετά θα επιλέξετε το επίπεδο στο οποίο θα παίξετε (υπάρχουν 4 για εσάς και 15 για τον computer controlled αντίπαλό σας). Μπορείτε ακόμη, αντί να παίζετε ένα μόνο παιχνίδι, να διαλέξετε να συμμετάσχετε σε κάποιο τουρνουά, από τα γνωστά του Grand Slam, μέχρι κάποια εντελώς άγνωστα. Το τελευταίο option είναι να παίξετε μια ολόκληρη σαιζόν και να συμμετάσχετε σε όλα τα γνωστά και άγνωστα τουρνουά, με σκοπό να κερδίσετε όσο το δυνατόν περισσότερα χρήματα. Κάποια τουρνουά προσφέρουν μεγαλύτερα χρηματικά έπαθλα από άλλα, αλλά στα τουρνουά αυτά συμμετέχουν συνήθως πολύ δυνατοί αντίπαλοι, κι έτσι δεν πρόκειται να έχετε σημαντικά κέρδη από τα πρώτα σας παιχνίδια. Πάντως, χρήματα παίρνετε ακόμη κι αν αποκλειστήκατε από τον πρώτο γύρο, αν κι αυτό δεν σας παρηγορεί και πολύ μετά τις ήττες σας με 6-0, 6-0, 6-0.

Η Palace έχει κάνει πολύ καλή δουλειά στις ρουτίνες των γραφικών, και η κίνηση είναι αρκετά γρήγορη. Ο ήχος θα μπορούσε να βελτιωθεί και να υπάρχει κάποιο θέμα στην εισαγωγική οθόνη, ενώ το gameplay είναι το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού, και κάνει το International 3D tennis να καταλαμβάνει μια πολύ καλή θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών του είδους αυτού.

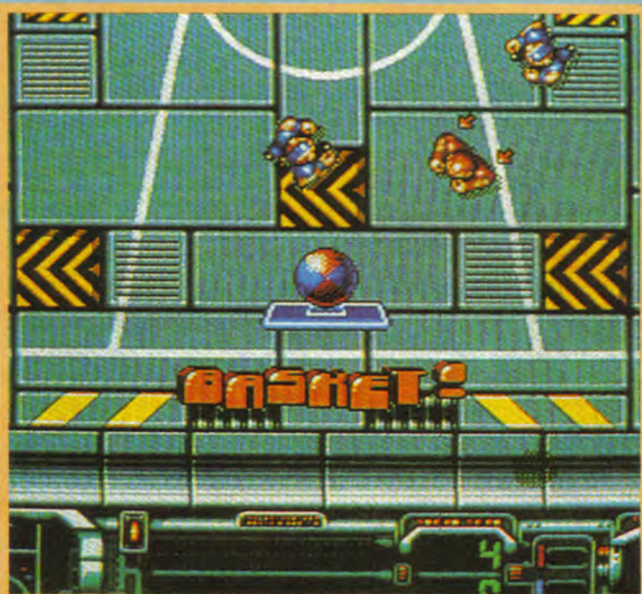


FUTURE BASKETBAL

Πολλές φορές έχουμε δει παιχνίδια, τα οποία οι εταιρίες που τα παράγουν ισχυρίζονται ότι στο μέλλον θα γίνουν ιδιαίτερα δημοφιλή. Τον τελευταίο καιρό μάλιστα, τα παιχνίδια αυτά περικλείουν αρκετή δόση βίας, όπως το Speedball, το Projectyle και το Cyberball. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με το "Future Basketball", από την Hewson, το οποίο είναι μια μελλοντική έκδοση του γνωστού μας μπάσκετ, αλλά οι κανονισμοί έχουν αλλάξει λίγο, προκειμένου να επιτρέπουν κάποια μαρκαρίσματα που στο παρελθόν θεωρούνταν αντικανονικά - ή μάλλον όλα τα μαρκαρίσματα αυτού του είδους. Κι αν αυτό δεν σας φαίνεται αρκετό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και όπλα για να βγάλετε κάποιον ενοχλητικό αντίπαλο εκτός γηπέδου.

Φυσικά, θα υπάρχει και two player mode, και εκτός από αυτό, συμμετοχή σε πρωτάθλημα με δύο ομίλους, ενώ είναι πιθανό να υπάρχει και κάποιος τύπος management game.

Το "Future Basketball" θα κυκλοφορήσει για τα 16-bit μηχανήματα στα τέλη Ιουνίου, ενώ μπορεί αργότερα να έχουμε και τις versions για τους 8-bit υπολογιστές.



STAR BLADE

Βρισκόμαστε στο γαλαξία Οριον (καμία σχέση με τη γνωστή εταιρία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών) αρκετά εκατομμύρια έτη φωτός μακριά από το δικό μας γαλαξία. Χρονολογία 3001 μ.Χ.

Τα πράγματα δεν είναι και τόσο ειδυλλιακά στην περιοχή αυτή, αφού την εξουσία έχουν πάρει, μετά από πολύνεκρες μάχες, οι Cephalhydras, μια φυλή εξωγήινων που δεν δείχνουν κανένα έλεος στους υποδουλωμένους λαούς. Το χειρότερο απ' όλα είναι ότι οι Cephalhydras έχουν κατασκευάσει μια μεταλλαγμένη βασίλισσα, που θα γεννήσει εκατομμύρια υπερ-πολεμιστές, με τους οποίους θα επιχειρήσουν να κυριεύσουν το σύμπαν.

Οπως είναι προφανές, δική σας δουλειά είναι να δώσετε ένα τέλος στο φοβερό αυτό σχέδιο.

Για να καταστρέψετε όμως τη βασίλισσα, πρέπει πρώτα να τη βρείτε, πράγμα που με τη σειρά του προϋποθέτει ότι πρέπει να γυρίσετε δεκαέξι πλανήτες και να μαζέψετε δεκαέξι δισκέτες, οι οποίες περιέχουν πληροφορίες σχετικά με το πού βρίσκεται αυτή.

Τώρα, γιατί χρειάζονται δεκαέξι δισκέτες για την αποθήκευση της τοποθεσίας που βρίσκεται η βασίλισσα, αυτό είναι άλλη ιστορία. Πάντως, οι δισκέτες βρίσκονται στις θέσεις που βρίσκονται, γιατί εκεί τις τοποθέτησε ο Julius Gordon, γνωστός (;) καθηγητής, πριν δολοφονηθεί από τις μυστικές υπηρεσίες των Cephalhydras.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει αρκετή δράση στις μάχες με τους εχθρικούς στρατιώτες, αλλά και αρκετά έξυπνα puzzles στις διαδρομές σας μέσα στους πλανήτες. Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί επίσης στα γραφικά, όπως άλλωστε συμβαίνει σε όλα τα παιχνίδια γαλλικών εταιριών, αλλά ελπίζουμε να μην ισχύει για το gameplay αυτό που συνήθως συμβαίνει στα παιχνίδι αυτά, δηλαδή είναι δύσκολο να σας κρατήσουν το ενδιαφέρον για πολύ. Πάντως, το προηγούμενο παιχνίδι της ίδιας εταιρίας, το Colorado, άφησε άριστες εντυπώσεις.

Η νέα σας διαγαλαξιακή περιπέτεια προβλέπεται πολύ ενδιαφέρουσα, και αρχίζει στα τέλη Ιουνίου.



KID GLOVES

Η περιέργεια συχνά είναι μια χρήσιμη ιδιότητα για τον άνθρωπο, αφού τον εξωθεί σε ανακαλύψεις. Η περίπτωση του αγοριού όμως στο Kid Gloves, είναι κάπως διαφορετική, αφού η περιέργειά του τον έβαλε σε περιπέτειες.

Πιο συγκεκριμένα, ενώ έψαχνε τα οικογενειακά κειμήλια στη σοφίτα, βρήκε ένα ζευγάρι κόκκινα γάντια του μποξ και τα φόρεσε. Ως εδώ όλα πήγαιναν καλά, αλλά όταν προσπάθησε να τα βγάλει άρχισαν τα προβλήματα, αφού μεταφέρθηκε στη μέση ενός όχι και τόσο φιλόξενου δάσους, από το οποίο έπρεπε να βγει.

Ευτυχώς όμως, ο ήρωάς μας έχει μαζί του μια σφεντόνα, με την οποία μπορεί να εκτοξεύει νομίσματα κατά των αντιπάλων του. Οι τσέπες του όμως περιέχουν περιορισμένο απόθεμα νομισμάτων, κι έτσι πρέπει να φροντίζει να τα ανανεώνει. Αλλά τα νομίσματα έχουν και μια δεύτερη χρησιμότητα, αφού σας επιτρέπουν να κάνετε διάφορες αγορές από τα καταστήματα που συναντάτε στη διαδρομή σας. Στα καταστήματα αυτά μπορείτε να αγοράσετε πιο ισχυρά όπλα, όπως αυτό που πετάει φωτιές (ονόματι flames), ή το Deathstar, και τέλος το Megalaser, που εξοντώνει όποιον αντίπαλο υπάρχει στην οθόνη. Επίσης, μπορείτε να αγοράσετε μαγικά ξόρκια που σας βοηθάνε να αντεπεξέρχεστε σε αρκετές δυσκολίες που θα παρουσιαστούν, όπως το spell "sesame" που ανοίγει τις κλειστές πόρτες, το "freeze" που παγώνει κάποια είδη αντιπάλων, ή το "safety" που σας επιτρέπει να προχωρήσετε στην οθόνη χωρίς να κινδυνεύετε να πέσει κάποιο τούβλο στο κεφάλι σας ή να υποχωρήσει το πάτωμα κάτω από τα πόδια σας, υποχρεώνοντάς σας έτσι να διαγράψετε τροχιά ελεύθερης πτώσης και να προσγειωθείτε σε κάποιο θανατηφόρο εμπόδιο.



Τα γραφικά είναι αρκετά πολύχρωμα, αλλά δεν έχουν και πολύ λεπτομέρεια στο σχεδιασμό τους, ενώ το ίδιο περίπου ισχύει και για τα sprites, τα οποία έχουν και καλό animation.

Ο ήχος είναι πολύ καλός, με μουσική καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού και πολλά sampled effects. Ενα αξιόλογο παιχνίδι, που αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του.

SOFTWARE flash

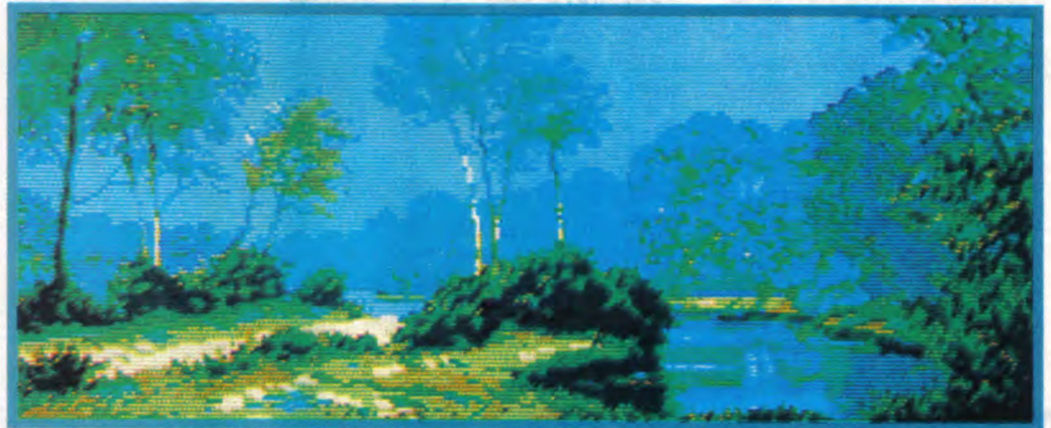
WONDERLAND

Η Magnetic Scrolls κατέχει μια πολύ καλή θέση μεταξύ των εταιριών παραγωγής adventure games, κι έτσι οι φίλοι των παιχνιδιών αυτού του είδους έχουν κάθε λόγο να περιμένουν ανυπόμονα το επόμενο παιχνίδι της. Και η Magnetic Scrolls φαίνεται ότι δεν θα τους απογοητεύσει, αφού, σύμφωνα με την εταιρία, το Wonderland θα είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα.

Σκοπός σας είναι να καθοδηγήσετε την Αλίκη στις περιπέτειές της στη χώρα των θαυμάτων, αλλά σύμφωνα με τη Magnetic Scrolls, το ύφος του παιχνιδιού θα είναι μάλλον μακάβριο παρά παραμυθένιο, ενώ υπόσχονται ακόμη και την ύπαρξη πολλών έξυπνων παζλ. Αν δεν τα καταφέρετε στην αποστολή σας, τότε η Αλίκη θα ξυπνήσει, και η περιπέτειά σας θα τελειώσει άδοξα.

Επίσης, η Magnetic Scrolls υπόσχεται ότι το παιχνίδι θα διαθέτει ένα καινούργιο σύστημα ελέγχου με παράθυρα και icons, που ονομάζεται "WIMP", ενώ θα διατηρηθεί και το παλιό σύστημα ελέγχου με την πληκτρολόγηση εντολών.

Το Wonderland θα κυκλοφορήσει για Amiga, Atari ST, PC, Archimedes (!) και Macintosh (!!!), μέσα στον Ιούλιο.



Νέα του Software

● Τον SAM Coupé αφορά και πάλι η πρώτη είδηση της στήλης, αλλά και πάλι με δυσάρεστα νέα. Τρεις μήνες συμπληρώθηκαν από την κυκλοφορία του μηχανήματος, και ακόμη περιμένουμε να δούμε κάποιο παιχνίδι ή κάποιο utility ειδικά για αυτό το μηχάνημα.

● Μόνο η Thalamus ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το Delta Charge και άλλα δύο παιχνίδια για τον Spectrum και τον SAM, αλλά δεν διευκρινίζεται αν θα πρόκειται για δύο ξεχωριστές versions, ή ότι απλά η version του Spectrum θα είναι SAM compatible.

● Η Thalamus όμως, πιστή στις παραδόσεις της, ετοιμάζει και δύο shoot 'em ups, το ένα από τα οποία ονομάζεται "Venomwing" και μοιάζει με τα χιλιάδες άλλα παιχνίδια που η Thalamus έχει φτιάξει κυρίως για τον Commodore, πρόκειται δηλαδή για ένα οριζόντια scrolling shoot 'em up, με power-ups και κύματα κακών.

● Το άλλο είναι κάπως διαφορετικό, αφού πρόκειται για ένα 3D-shoot 'em up και ονομάζεται Restrictor. Εδώ οδηγείτε ένα αυτοκίνητο ή ένα διαστημόπλοιο, και προσπαθείτε να μη γίνετε βορά των εξωγήινων, αλλά όλ' αυτά μόνο στα 16-bit μηχανήματα. Τέλος, η Thalamus ακόμη ετοιμάζει το "Q8 Team Ford Rally Simulation", ένα driving game με αρκετά options, και το Hawkeye II, διάδοχο του γνωστού Hawkeye με τα εντυπωσιακά γραφικά. Η Sales Curve (Virgin/Mastertronic) βρέθηκε να κυκλοφορεί όλα της τα προϊόντα με το δικό της όνομα, κι έτσι αποφάσισε να ιδρύσει μια θυγατρική που θα αναλαμβάνει τη διακίνηση κάποιων προϊόντων της. Η εταιρία θα ονομάζεται "Storm", και για αρχή θα κυκλοφορήσει το "SWIV", που είναι ένα κατακόρυφα scrolling shoot 'em up (σύμφωνα με κάποιες πληροφορίες, πρόκειται για το διάδοχο του Silkworm) και το "Saint Dragon", που πρόκειται για conversion από ένα coin-op στο οποίο οδηγείτε ένα διαφημιστικό σκάφος με... ουρά, και προσπαθείτε να εξολοθρεύσετε τις στρατιές των εξωγήινων. Κατόπιν, θα έχουμε το "Big-Run", coin-op convesion από το ομώνυμο παιχίδι της Jaleco, για το οποίο μπορείτε να δείτε περισσότερα στο "Arcade" του μήνα αυτού, και το "Rod Land", άλλο ένα coin-op conversion, στο οποίο οδηγείτε ένα χαριτωμένο sprite και προσπαθείτε να μαζέψετε τα λουλουδάκια που βρίσκονται σκορπισμένα στην πίστα. Τα παιχνίδια αυτά θα κυκλοφορήσουν τον Αύγουστο και το Σεπτέμβριο.

● Η "Storm" όμως δεν είναι η μοναδική νέα εταιρία που ιδρύθηκε.

● Εχουμε και την "Core", που έχει ήδη βάλει την υπογραφή της σε αρκετά επιτυχημένα παιχνίδια, πιο γνωστά από τα οποία είναι το Dynamite Düx και το Rick Dangerous, αλλά σαν ομάδα παραγωγής. Τώρα, εκτός από τη συγγραφή των παιχνιδιών, θα αναλαμβάνει και τη διακίνησή τους, και τα πρώτα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν είναι το "Corporation", ένα παιχνίδι στρατηγικής όπου θα προσπαθείτε να εξαρθρώσετε ένα δίκτυο τρομοκρατών, και το "Torvak the Warrior", που δεν θα κουράσει και τόσο το μυαλό σας, αφού πρόκειται για ένα beat 'em up.

● Νέα έχουμε και από την Ocean, από την οποία μάθαμε ότι το μυστηριώδες football simulation θα ονομάζεται "Championship football" και θα είναι το επίσημο παιχνίδι της Adidas. Ακόμη, θα έχουμε το "Total Recall", ένα film-tie-in, στο οποίο θα πρωταγωνιστεί ο Arnold Schwarzenegger, που θα αναλαμβάνει μια εξαιρετικά επικίνδυνη αποστολή στον Αρη.

● Επίσης, έχουμε μια συμφωνία που η Ocean υπέγραψε με τη γνωστή εταιρία παραγωγής adventure games "Level 9", από την οποία είχαμε πολύ καιρό να μάθουμε νέα.

● Φαίνεται όμως ότι όλοι αυτό τον καιρό ετοιμάζουν το καινούργιο πακέτο συγγραφής παιχνιδιών, το οποίο ισχυρίζονται ότι είναι αρκετές φορές καλύτερο από το αντίστοιχο της Sierra. Τα αποτελέσματα επί της οθόνης.

● Και κλείνουμε με μια ποδοσφαιρική είδηση - για να είμαστε στο πνεύμα της εποχής: Η Grandslam απέκτησε τα δικαιώματα για να φτιάξει ένα παιχνίδι με όνομα "England - The Computer Game", στο οποίο φυσικά θα ελέγχετε την εθνική ομάδα της Αγγλίας. Με κάθε αγορά ίσως δίνεται δώρο ένας αστυνομικός, για να σας προστατεύει από τους ένθερμους οπαδούς (χούλιγκανς, αν προτιμάτε). Ελπίζουμε να είναι καλύτερο απ' ό,τι η απόδοση της εν λόγω ομάδας τα τελευταία χρόνια. ■


MUSICLAND

Η Atari παίζει με το φως

Ξανά στα ίχνη του οπτικού δίσκου

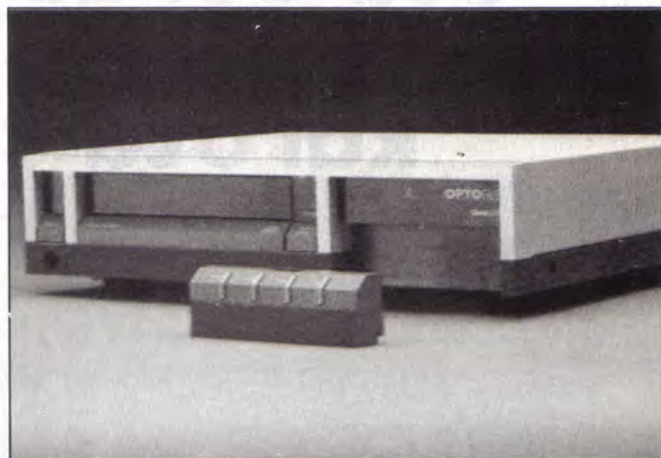
Πριν από τρία χρόνια, η Atari (η οποία ομολογουμένως έχει πρωτοποριακές ιδέες, αρκετές φορές) παρουσίασε μια συσκευή αρκετά μπροστά από την εποχή της.

Η συσκευή είχε να κάνει με αποθήκευση δεδομένων - ένα κεφάλαιο που όσο και αν δεν του φαίνεται, απασχολεί πολλούς χρήστες. Ηταν το πρώτο CD-ROM drive για τα ST, ένα περιφερειακό που μπορούσε να επικοινωνεί με το ST μέσω οπτικών δίσκων, αλλά στις ελεύθερες ώρες του θα μπορούσε να παίζει και κανονικά μουσικά CDs.

Ολοι χάρηκαν και έγραψαν ευνοϊκά σχόλια για το μοντέλο, ειδικά όταν έμαθαν την ευχάριστα χαμηλή τιμή του. Ομως, όπως είπαμε, η συσκευή έτρεχε με διαφορά τρία χρόνια. Οι κατασκευαστές παιχνιδιών αγνόησαν το CD-ROM, και η Atari αναγκάστηκε να στοιβάξει όλη της την παραγωγή σε μια αποθήκη, και να περιμένει.

Περίμενε μέχρι σήμερα, ώσπου δικαιώθηκε. Ολοι μιλούν για οπτικούς δίσκους και CD-I, οπότε ήρθε και η ώρα να δει το Atari CD-ROM drive ξανά το φως.

Δεν ξέρουμε αν θα είναι το ίδιο με το παλιό, όμως γεγονός είναι πια ότι η Atari ετοιμάζει το δικό της CD drive. Στην ατζέντα των υπεύθυνων της εταιρίας, το προϊόν βρίσκεται σε πλήρη προτεραιότητα, και μάλιστα υπάρχει η σκέψη να γίνει compatible και με τα IBM PCs, σε μια προσπάθεια να μεγαλώσει η αγορά που θα ενδιαφερθεί γι' αυτό. Περιμένετε σύντομα πάντως την παρουσίαση του drive-πακέτο, με παιχνίδια και εφαρμογές που θα καταπλήξουν. Εμάς κάτι πήρε τ' αυτί μας...



Είμαστε πια πρωταθλητές!

Μια διάκριση είναι πάντα κάτι που μας ενθουσιάζει ως Ελληνες (εξάλλου δεν τις έχουμε και πάρα πολλές δυστυχώς). Ομως μια τέτοια διάκριση δεν την περιμέναμε ποτέ, κι αυτό ανεβάζει ακόμα περισσότερο την αξία της. Αλλωστε το βραβείο αυτό έχει "πολλά να πει", όπως θα δούμε.

Ας μη σας κρατάμε όμως περισσότερο σε αγωνία: Η είδηση έρχεται από το εξωτικό Κάιρο, όπου πριν από λίγο καιρό έγινε μια αξιόλογη συγκέντρωση. Η Activision κάλεσε όλους τους αντιπροσώπους της και dealers απ' όλη την Ευρώπη σε μια πρωτεύουσα... εκτός Ευρώπης, με σκοπό να συζητηθούν τα θέματα που συζητούν κάθε χρόνο οι μεγάλες εταιρίες: Απολογισμός της πορείας της, καθορισμός στόχων, και λοιπά "μαρκετινίστικα" και οικονομολογικά. Ομως όταν τελειώνουν όλα αυτά, η εταιρία έχει πάντα και κάποια κρυφή έκπληξη για τους καλεσμένους της που κουβάλησε από τόσα χιλιόμετρα μακριά. Ετσι λοιπόν, στη συγκεκριμένη περίπτωση η Activision οργάνωσε μια βραδιά με δώρα και βραβεία, για τις αντιπροσωπίες που ενίσχυσαν την παρουσία και τις πωλήσεις των προϊόντων της στην χώρα τους. Κι εδώ έγινε το "μπαμ": Ποιος βραβεύτηκε λέτε;



- Οχι, δεν είναι η Βρετανία (μιλάμε για αντιπροσωπίες, όχι για τα "κεντρικά").

- Οχι, δεν είναι η Γαλλία με το πολύ ανεπτυγμένο software.

- Οχι, δεν είναι η Ιταλία της Olivetti, του Παγκοσμίου Κυπέλλου και του Dino Dini.

Εντάξει, το καταλάβατε, είναι η δική μας Greek Software. Ομως το βραβείο δεν ήταν όποιο κι όποιο: Ηταν το ΠΡΩΤΟ, γεγονός που πράγματι λέει "πολλά" με μια πρώτη ματιά: Κατ' αρχάς σημαίνει ότι η αγορά μας των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του software δεν είναι τόσο "ισχνή" και "ανύπαρκτη", όπως αρκετοί λένε. Υπάρχει, και μάλιστα είναι ικανή να ξεπεράσει αγορές πολύ πιο φημισμένες, όπως αυτές των χωρών που αναφέραμε.

Επίσης σημαίνει ότι οι Ελληνες παίζουν πολύ με τον υπολογιστή τους (καλό ή κακό, πάντως έχουμε gamers κι όχι αστεία!), αλλά συγχρόνως τον ενισχύουν κιόλας με νέες κυκλοφορίες. Ταυτόχρονα, δείχνει ότι η αγορά του "υγιούς" software, όπως διαμορφώθηκε, όχι μόνο δεν "χαροπαλεύει", αλλά προσήλκυσε ήδη από νωρίς το ενδιαφέρον των εταιριών.

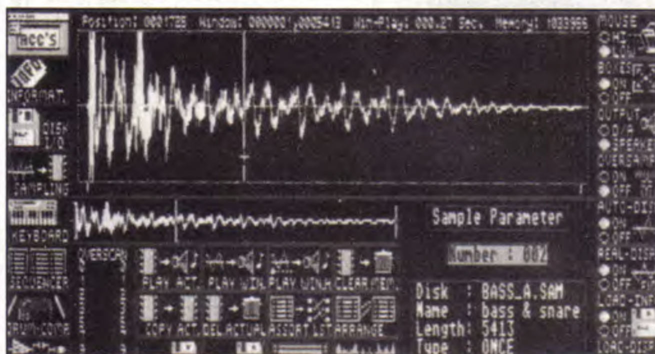
Και τέλος, όπως και να το κάνουμε, οι Βρετανοί της Activision (αλλά και των άλλων εταιριών) θ' αρχίσουν μετά τη βράβευση αυτή να μας βλέπουν - και να μας προσέχουν - κάπως διαφορετικά. Τι λέτε, δεν νιώθετε μετά από όλα αυτά λίγο περισσότερο... Ευρωπαίοι;

Στη φωτογραφία, ο διευθυντής της Greek Software A. Νάνος, κρατώντας στα χέρια του τη μεγαλύτερη μέχρι τώρα διάκριση για την Ελληνική αγορά software.

Ακούγεται μαγικό!!!

SoundMerlin λέγεται, και είναι το νέο πρόγραμμα για sampling στον ST από την Tommy Software. Στην πραγματικότητα βέβαια, το πακέτο αυτό μπορεί να κάνει πολύ περισσότερα από το να επεξεργαστεί απλά δείγματα ήχου, μια και περιλαμβάνει και έναν 8μπιτο sequencer, και επίσης ένα drum machine 16 ήχων και ταχυτήτων από 60 μέχρι 240 beats ανά λεπτό. Με άλλα λόγια, το προγραμματάκι αυτό σας μεταφέρει στην ατμόσφαιρα ενός studio.

Ας δούμε όμως από κοντά το software: Η δύναμη του SoundMerlin φυσικά βρίσκεται στις δυνατότητες sample editing: Μπορεί κανείς να "καθρεφτίσει" ένα τμήμα του ήχου, υπάρχει έλεγχος στο loudness, ψηφιακά φίλτρα διαφόρων ειδών, αλγόριθμοι Bessel/Butterworth (μα αλίμονο, αυτοί θα έλειπαν!) και το πολύτιμο UNDO. Ολα αυτά περιέχονται σε δύο δισκέτες, από τις οποίες η δεύτερη έρχεται γεμάτη με 65 δωρεάν "ηχοδείγματα". Η τιμή του βέβαια δεν θα σας κάνει να τραγουδήσετε από χαρά: Είναι αρκετές οι 110 λίρες.



NEO-GEO: Mini τεστ

Είναι απίθανη

Σας έχουμε ήδη μιλήσει για το NEO-GEO, έτσι δεν είναι;

Λοιπόν, τώρα έχουμε περισσότερες πληροφορίες, οι οποίες δείχνουν ότι το μηχάνημα είναι ακόμη πιο εντυπωσιακό απ' ό,τι νομίζαμε στην αρχή. Αναμένεται, όπως καταλαβαίνετε, να δημιουργήσει έναν αρκετά μεγάλο σάλο μόλις κυκλοφορήσει.

Για όσους δεν είναι μέσα στο θέμα, θα θυμίσουμε ότι το NEO-GEO είναι ένα τεχνολογικό κατασκεύασμα της SNK, της γνωστής φίρμας των coin-op παιχνιδιών, το οποίο προβλέπεται να εκτοξεύσει την "κατ' οίκον" διασκέδαση σε... άλλες σφαίρες.

Είναι 16μπιτο, χρησιμοποιεί τον 68000 και τον Z-80 για τις μικροδουλειές, χειρίζεται 380 sprites μέσω hardware, έχει τρεις ανεξάρτητες bit-mapped οθόνες, 8 MB μνήμης ROM, 4.096 χρώματα στην οθόνη από μια παλέτα των 65.536, και ήχο ποιότητας compact disc με 13 ολόκληρα κανάλια.

Εχουμε όμως και συνέχεια. Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό σε αυτή την κονσόλα, είναι η χωρητικότητα των ROM cartridges: 330 Megabits (64 MB!) χωρούν σε μια και μόνη "κασέτα", αντίθετα με τα φτωχά 4 Megabits (512) του Sega MegaDrive. Στο τελευταίο pre - test της κονσόλας, φάνηκαν και άλλες αρετές της.

Μια από αυτές είναι και η ικανότητά της να σώζει το σκορ και άλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού στο cartridge. Για το λόγο αυτόν, το cartridge χρησιμοποιεί τη δική του αποθήκη ενέργειας, με ενσωματωμένες μπαταρίες, οι οποίες διατηρούν τα δεδομένα άθικτα, ακόμα και όταν δεν είναι συνδεδεμένο στην κονσόλα. Το όνομα του ειδικού cartridge είναι IC card και έχει χωρητικότητα 2 K RAM, αρκετά για να χωρέσουν μέχρι και 27 high scores παιχνιδιών. Το χαρακτηριστικό αυτό, σε συνδυασμό με την ταυτόχρονη κυκλοφορία της ίδιας παιχνιδομηχανής σαν coin-op στην Ιαπωνία, θα δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να σώσει τη θέση του και το score στην IC card, και να συνεχίσει το παιχνίδι στο coin-op, ή και το αντίστροφο (ακόμη και το coin-op δέχεται το IC card).

Οι πιο ασιόδοξοι gamers πάντως, προβλέπουν ήδη ότι το IC card θα γίνει το Filofax των gamers για τα επόμενα χρόνια, όπου θα φυλάγονται όλα τα high scores. Ετσι θα μπορείτε να γράφετε το όνομά σας στην ιστορία, εις τους αιώνες των αιώνων, αμήν.

Ηδη υπάρχουν έτοιμοι 6 τίτλοι διαθεσιμοι για το NEO-GEO, ανάμεσα στους οποίους και το Top Player Golf, Magician Road, NAM-1975. Πολλά από αυτά είναι κάτι παραπάνω από εντυπωσιακά, με τα 4.096 χρώματα να εμφανίζονται ταυτόχρονα. Μέσα στα σχέδια της SNK, πάντως, είναι η κυκλοφορία 32 νέων τίτλων αυτόν το χρόνο. Ολα αυτά θα τα δούμε από κοντά περίπου το Σεπτέμβρη, όταν η εταιρία θα κυκλοφορήσει επίσημα το μηχάνημα στην Ευρώπη. Εσείς πάντως θα πρέπει, αν ενδιαφέρεστε, να μαζεύετε από τώρα το "ρευστό", γιατί είναι πολύ: 230 λίρες δεν είναι καθόλου λίγα χρήματα, ακόμη και για τους Ιάπωνες.

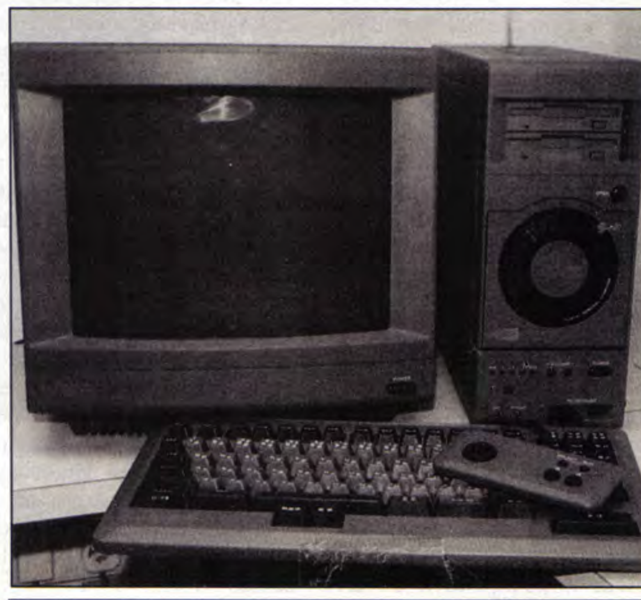
Η SNK ωστόσο, έδωσε μια εναλλακτική λύση: Στην Ιαπωνία μπορείτε να νοικιάσετε το NEO-GEO και τα cartridges του, σε πολύ μικρότερη φυσικά τιμή.



Το home του μέλλοντος προοδεύει

Ευχάριστα νέα για το FM Towns

Αν και η Fujitsu έχει βάλει τα δυνατά της, το FM-Towns ακόμα δεν έχει τραβήξει την προσοχή του μεγάλου μέρους των αγοραστών. Το μελλοντολογικό υπερ-home πάσχει από την ίδια ασθένεια που έπασχε η Amiga στα πρώτα της βήματα: Τους εντυπωσιάζει όλους, αλλά κανείς δεν ξέρει τι ακριβώς μπορεί να κάνει. Είναι πολύ καλό (και ακριβό) για να είναι απλά home, αλλά έχει συγχρόνως πολλά home χαρακτηριστικά για να συγκινήσει έναν επαγγελματία και PC user. Το ευχάριστο πάντως είναι ότι η Fujitsu τα κατάφερε και βρήκε μερικές λύσεις. Για αρχή, ξεκίνησε τη συνεργασία με τη Sony για τη δημιουργία και ανάπτυξη του software που θα ελέγχει τις συσκευές CD-ROM XA (compact disc read-only-memory extended architecture). Οι συσκευές αυτές είναι ήδη έτοιμες, αλλά όχι και το software που θα παίζει το ρόλο interface μεταξύ αυτών και των υπολογιστών. Το software που θα αναπτυχθεί, θα επιτρέπει στα software houses να αναπτύξουν προγράμματα για το CD-ROM XA, το οποίο είναι ικανό να δείχνει όχι μόνο απλό κείμενο και εικόνες, όπως το απλό CD-ROM, αλλά και στερεοφωνικό ήχο, φωτογραφίες ή και κινηματογραφικό animation συγχρόνως. Με τον τρόπο αυτό, η Fujitsu επιταχύνει την ανάπτυξη προγραμμάτων για το ενσωματωμένο CD του FM-Towns. Ομως η εταιρία δεν σταματά εκεί. Εχει παραγγελίες από την εκπαιδευτική αγορά της Ιαπωνίας, καθώς και από πολλά καταστήματα που θέλουν να χρησιμοποιήσουν το CD του μηχανήματος μαζί με το κατάλληλο software για την επίδειξη προϊόντων. Ετσι, το FM-Towns βρίσκεται παντού, εκτός από το γραφείο των home users - όπου υπολόγιζε να βρίσκεται. Τέλος πάντων. Από το τίποτα...

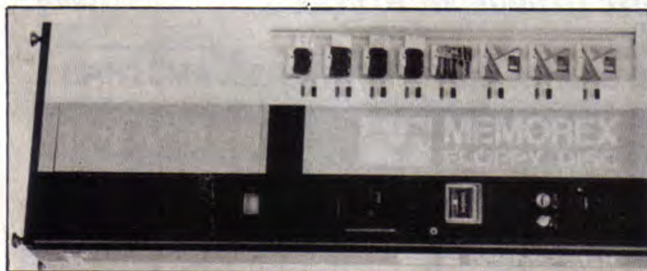


SpectrAmiga

Δυστυχώς δεν έχουμε και πολλές λεπτομέρειες ακόμα, αλλά σίγουρα αυτά που ξέρουμε είναι εκπληκτικά: Δυο θεότρελοι Ιταλοί hardware-άδες, οι Vincenzo Gervasi και Antonio Schifano, έκατσαν κι έφτιαξαν έναν Spectrum emulator για την Amiga!
Οχι, δεν είναι καθόλου φάρσα. Το προγραμματάκι δουλεύει και φαίνεται αρκετά αξιόπιστο, αν και δεν έχει τελειώσει ακόμα. Φυσικά μην περιμένετε να φορτώνετε τα προγράμματα από τη δισκέτα: Ενα ειδικό σετ καλωδίων θα συνοδεύει το πρόγραμμα, και θα επιτρέπει σε ένα ειδικό interface να συνδεθεί με την Amiga και να φορτώνει τις κασέτες που έχετε πετάξει στο ντουλάπι, από τότε που απαρνηθήκατε τα 8μπιτα και φέρατε την "κυρία" στο σπίτι.
Ε ρε 16-μπιτο Manic Miner που έχει να πέσει αυτό το καλοκαίρι!

Floppy Disk με γάλα, χωρίς ζάχαρη

Αυτοί οι παρανοϊκοί Ιάπωνες το έκαναν πάλι το θαύμα τους. Τι σκέφτηκαν; Σκέφτηκαν ότι σύμφωνα με μετρήσεις, η ζήτηση δισκετών στο format των 3,5 ιντσών, καθώς και των μελανοταινιών, αυξάνεται απότομα, και μάλιστα στα πιο απίθανα σημεία της πόλης, όπως για παράδειγμα στα εστιατόρια, στους σταθμούς του τρένου και στους δρόμους! Ο λόγος είναι πάντως αρκετά απλός: Η νέα μόδα των φορητών υπολογιστών έχει κάνει όλους τους επαγγελματίες που ακολουθούν τις προσταγές της τεχνολογίας, να έχουν κι από έναν laptop υπολογιστή στο αυτοκίνητο ή στο εστιατόριο. Λοιπόν, οι κύριοι αυτοί είναι συνήθως αρκετά αγχώδεις και ξεχασιάρηδες, ώστε να αντιλαμβάνονται την τελευταία μόλις στιγμή ότι η δισκέτα που έχουν μαζί τους δεν έχει πια ούτε ένα byte ελεύθερο. Πού να τρέχουν στα μαγαζιά, όταν βρίσκονται στο δρόμο ή όταν περιμένουν το αεροπλάνο; Ιδού η λύση: Ενα κουτί της Memorex, το οποίο αναλαμβάνει να δεχτεί τα χρήματά σας και να σας πετάξει από την ειδική θυρίδα μια ή περισσότερες δισκέτες και μελανοταινίες, ακριβώς όπως τα ποτήρια της πορτοκαλάδας ή του νεσκαφέ. Εικοσιτέσσερις ώρες το 24ωρο, οι αυτόματες δισκετοθήκες μπορούν να σας εφοδιάσουν με φορμαρισμένες δισκέτες για τις τρέχουσες ανάγκες σας. Τέτοια ιδέα μόνο από μια χώρα του κόσμου την περιμέναμε!



Παιχνίδια με πάγο

Σερβίρει το νέο Amiga cartridge

Τοποθετήστε το απλά στο expansion port. Κατόπιν βάλτε στο drive τη δισκέτα με το πιο δύσκολο παιχνίδι σας. Μόλις αρχίσει να παίζει, λίγο πριν γίνει το game over, πατήστε αργά και με άνεση το κουμπί του cartridge που τοποθετήσατε. Τι έπαθε το πρόγραμμα; Οχι πολλά. Απλά ο κώδικας είναι από εδώ και στο εξής "παγωμένος". Ακίνητος. Από αυτή τη στιγμή μπορείτε να... ξεσπάσετε στο πρόγραμμα με τους εξής τρόπους:

- Να σώσετε ολόκληρο το πρόγραμμα στη δισκέτα. Ειδικές ρουτίνες σας επιτρέπουν να συμπιέζετε τα δεδομένα μέχρι περίπου το 1/3 του κανονικού τους μεγέθους.
- Να θέσετε το πρόγραμμα σε mode εξάσκησης ή απείρων ζωών. Το mode εξάσκησης διαφέρει στο ότι μπορείτε να προσθέσετε όχι μόνο άπειρες ζωές, αλλά και άπειρα πολεμοφόδια, "σπέσιαλ όπλα", καύσιμα και ό,τι άλλο "τελειώνει" και σας κάνει την κρίσιμη στιγμή να πατάτε απελπισμένα τα πλήκτρα για βοήθεια, βλέποντας το mothership να πλησιάζει.
- Sprite editor. Πλήρες πρόγραμμα σχεδίασης, που σας επιτρέπει να μεταμορφώσετε κυριολεκτικά όλα τα κινούμενα στοιχεία του παιχνιδιού, π.χ. να μεταμορφώσετε τον αξιοσέβαστο κακό του τελευταίου level σε... Pac-Man, ή να κουρέψετε το τσουλούφι του Ιβανόη στο ομώνυμο game.
- Virus detection. Ξέρει και ανακαλύπτει όλα τα γνωστά μικρόβια που κυκλοφορούν μέχρι τώρα. Δεν σταματάει όμως εκεί, αλλά τα σκοτώνει κιόλας.
- Σώσιμο εικόνων, μουσικής και ηχητικών εφέ στη δισκέτα. Το format στο οποίο αποθηκεύονται είναι το συνηθισμένο που χρησιμοποιούν τα κατάλληλα πακέτα επεξεργασίας εικόνας και ήχου στην Amiga. Ετσι μπορείτε να συγκεντρώσετε δισκέτες-άλμπουμ με τους αγαπημένους σας ήρωες σε διάφορες σκηνές, και σε άλλες δισκέτες τα αγαπημένα σας "σμπαρεβζόινγκ", που σας θυμίζουν τη στιγμή που κάνατε εξαρτήματα το προηγούμενο mothership.
- Αργή κίνηση! Ιδανική λειτουργία για όσους πιστεύουν ακράδαντα στο "όποιος βιάζεται σκοντάφτει". Καθυστερεί τη δράση μέχρι και 20%. Σκοτώστε τους εξωγήινους και απολαύστε το, ή μπείτε στις στροφές του Stunt Car Racer σεβόμενος απόλυτα των κώδικα οδικής κυκλοφορίας. Ιδανικό στο Kick Off σε περιπτώσεις που βάζετε μακρινό γκολ: Απολαμβάνετε τη μπάλα να μπαίνει στα δίχτυα, την ίδια στιγμή που ο αντίπαλος τρώει τα νύχια του.
- Restart programm. Απλά πατήστε ένα κουμπί, και το παιχνίδι θα ξεκινήσει από εκεί που σταμάτησε, έστω και μετά από όλες τις προηγούμενες ταλαιπωρίες.
- Πλήρης "αναφορά συστήματος": Πατώντας ξανά ένα πλήκτρο, εμφανίζονται πληροφορίες όπως η κατάσταση της Fast RAM, της Chip RAM,

της RAMDisk, του drive κ.λπ. Εσείς φυσικά θα νομίζετε ότι σας προτείνουμε να αγοράσετε κάμποσες εκατοντάδες utilities για να τα κάνετε όλα αυτά. Ομως κάνετε λάθος. Ολα αυτά γίνονται με ένα και μοναδικό cartridge. Το όνομά του είναι Amiga Action Replay, και είναι ένα καταπληκτικό δείγμα utility περιφερειακού, που όμοιό του δεν έχουμε δει σε 16μπιτο home. Το cartridge αυτό μας έφερε στο νου τα φοβερά επιτυχημένα "εργαλεία" multiface και final cartridge, τα οποία βρίσκονταν στον εξοπλισμό κάθε 8-bit gamer. Δυστυχώς, τέτοια περιφερειακά δεν κυκλοφόρησαν στα 16μπιτα με επιτυχία, και η έλλειψή τους ήταν φανερή. Τώρα όμως το AAR αναλαμβάνει να αναπληρώσει την απώλεια, προς το παρόν μόνο για τους Amiga users. Το απίθανο περιφερειακό δεν περιλαμβάνει μόνο τις λειτουργίες που περιγράψαμε προηγούμενα:

Ξεφεύγει από το game hacking επίπεδο, και προσφέρει ολοκληρωμένα εργαλεία προγραμματισμού, όπως Assembler/disassembler, show RAM, και πολλά ακόμη. Μπορείτε να αλλάξετε τα περιεχόμενα της CPU ή ακόμη και των υπόλοιπων chips, να θέσετε breakpoints, και γενικά να προγραμματίσετε σε γλώσσα μηχανής, χρησιμοποιώντας εξελιγμένες λειτουργίες που συναντάμε σε εξειδικευμένα πακέτα machine code programming. Δεν νομίζω να χρειάζεστε τίποτε περισσότερο από αυτά. Και το πιο ωραίο απ' όλα: Μπορείτε να το αποκτήσετε με 60 λιρίτσες (με τόσα που κάνει, ευχαριστημένοι να είστε!).

Για να παίζετε από μακριά

Σκοτώστε με υπέρυθρες...

Εάν το παλιό σας joystick αρχίζει να σας φαίνεται σαράβαλο, και σας "αφήνει" από ριπές στα καλά καθούμενα, τότε καλό θα ήταν να ετοιμάζεστε να επενδύσετε τις οικονομίες σας σε ένα καινούργιο. Η παλιά εταιρία-βετεράνος πολεμικών όπλων για υπολογιστές, η Spectravideo, υποστηρίζει πάντως ότι επιστρέφει στην αγορά με την καλύτερη επένδυση που θα μπορούσατε να κάνετε. Το νέο της μοντέλο λέγεται IR, και αυτό που το κάνει τόσο ξεχωριστό είναι το γεγονός ότι στέλνει τις κινήσεις του παίκτη μέσα από τον αέρα, με τη βοήθεια υπέρυθρης ακτινοβολίας. Για το σκοπό αυτόν, το "ραβδί" συνοδεύεται από ένα κουτί, το οποίο συνδέεται στον υπολογιστή και αναλαμβάνει να δεχτεί τα σήματα του χεριού σας. Η λειτουργία του IR στηρίζεται στην ίδια περίπου φιλοσοφία με εκείνη του ραδιοφώνου: Εκπομπή και λήψη σημάτων μέσω του αέρα. Αντίθετα όμως με τις προηγούμενες προσπάθειες, που δεν έφεραν τα αναμενόμενα αποτελέσματα, αυτό το μοντέλο δείχνει να δουλεύει σωστά. Φυσικά μην περιμένετε να κοστίζουν οι υπέρυθρες ακτίνες το ίδιο με τα βυσματάκια και τα καλωδιάκια. Η τεχνολογία είναι πάντα ακριβή: 40 λίρες.

Ο Ομηρος και οι διακοπές

Μην ανησυχείτε και δεν αποφασίσαμε ξαφνικά να γυρίσουμε στα θρανία για ένα μίνι μάθημα αρχαίων. Οι μήνες Ιούνιος και Ιούλιος σημαίνουν τη λήξη της εκπαιδευτικής περιόδου για πολλά εκπαιδευτικά ιδρύματα (και την έναρξη για κάποια άλλα). Ενα από αυτά είναι και ο "Ομηρος Computers Studies", που έδωσε το αποχαιρετιστήριο coctail του, τη Δευτέρα 18 Ιουνίου, στο ξενοδοχείο Τιτάνια.

Του coctail προηγήθηκε ομιλία του Διευθυντή του ινστιτούτου, κ. Νίκου Μακρυπλίδη, που ευχαρίστησε τους σπουδαστές για τις προσπάθειες που κατέβαλαν όλο το χρόνο, και τους ευχήθηκε καλή σταδιοδρομία. Ταυτόχρονα υπογράμμισε την ανάγκη για διαρκή ενημέρωση γύρω από τον τομέα της Πληροφορικής που βρίσκεται σε διαρκή εξέλιξη και ανάπτυξη.

Ακολούθησε η απονομή των βραβείων αποφοίτησης, και η εκδήλωση συνεχίστηκε υπό τους ήχους απαλής μουσικής, στο roof garden του ξενοδοχείου.

Στο coctail party βρέθηκαν πολλοί σπουδαστές, ενώ το τίμησαν με την παρουσία τους, μεταξύ άλλων, και ο αντιδήμαρχος της Αθήνας, κ. Αγγελος Μοσχονάς, καθώς και η εκπρόσωπος της Υπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ, κα Miller. Εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε, είναι να ευχηθούμε... καλό μαύρισμα!

Πράσινα παιχνίδια

Τα παιχνίδια που έχουν ψυχροπολεμικό χαρακτήρα, έχουν αρχίσει να αποχωρούν σιγά-σιγά, και οι διάδοχοί τους είναι ήδη έτοιμοι. Ποιοι είναι αυτοί; Ποιο είναι το νούμερο ένα πρόβλημα αυτή τη στιγμή στον κόσμο; Πολύ σωστά, το οικολογικό. Ετσι, ενώ πριν από ένα χρόνο προσπαθούσατε να αποφύγετε έναν ολοκληρωτικό πυρηνικό όλεθρο, τώρα στο Balance of The Planet είστε ο "ανώτατος άρχων" της γης και αντιμετωπίζετε την οικολογική απειλή που έχει φτάσει στα "κόκκινα", χωρίς ωστόσο να μειώσετε το βιοτικό επίπεδο των κατοίκων της γης (αλλιώς θα γυρίζατε την ανθρωπότητα στην εποχή του χαλκού). Η Accolade έχει στηρίξει το gameplay του παιχνιδιού αυτού στο πολύ επιτυχημένο Balance of Power, αλλά ενσωμάτωσε και νέες τεχνικές τύπου hypertext, για την επιλογή των αποφάσεων που θα παίρνετε. Εχετε τη δύναμη να επιβάλετε φόρους και κυρώσεις σε βιομηχανίες και πολυεθνικές που μολύνουν το περιβάλλον, να περιορίσετε τις πυρηνικές δοκιμές, να τακτοποιήσετε τα θέματα του όζοντος, της όξινης βροχής, της ρύπανσης των θαλασσών, του φαινόμενου του θερμοκηπίου κ.λπ κ.λπ. Σε δουλειά να βρίσκεστε δηλαδή. Σας φαίνονται όλα αυτά... παιχνιδάκι; Καλά θα κάνετε να τα πάρετε στα σοβαρά, γιατί αν τα καταφέρετε, τότε μπορεί να φανείτε τρομερά χρήσιμος κάποια μέρα...

Ο Διαγωνισμός των Gamers

Sonic Boom

Εμ βέβαια, Ιούλιος μήνας και πού καιρός να παίξετε κανένα game! Για Sonic Boom θα είμαστε τώρα, ή για Hawaii beach; Εντάξει λοιπόν, το Ανώτατο Συμβούλιο των Games Players εξέδωσε απαλλακτικό βούλευμα, και σας δικαιολογεί "λόγω καιρικών συνθηκών".

Αυτό βέβαια δεν σημαίνει ότι δεν θα αμειφθούν και οι all-weather πρωταθλητές, οι οποίοι είναι:

1) Τσονιδής Λευτέρης, Κρήτης 86 Β, Θεσσαλονίκη
2) Λόλας Χάρης, Οικισμός 117, Π.Μ. Ανδραβίδας
3) Σταθόπουλος Χάρης, Γερμανού 17, Πύργος Ηλείας
4) Μαρώλης Δημήτρης, Μεσολλογγίου 15, Ανω Ηλιούπολη
5) Γιανγκόπουλος Σωτήρης, Μιαούλη 57, Ξάνθη
6) Λιατόπουλος Νάσος, Λακωνίας 29.
7) Τάσκος Γιάννης, Στρωμνίτσης 25, Θεσσαλονίκη
8) Καζής Δημήτρης, Γρηγορίου Ε' 4, Βυζάντιο Καλαμαριάς Θεσσαλονίκης
9) Μπαρζόκας Δημήτρης, Αγνώστου Στρατιώτη 113, Πολίχνη Θεσσαλονίκης
10) Δενιός Αντώνης, Ωκεανίδων 3, Αθήνα.

Ο νέος Citizen 120D Plus

Ο 120D είναι ένας εκτυπωτής που αγαπήθηκε από ένα σεβαστό αριθμό χρηστών ανά τον κόσμο. Ομως ήρθε η ώρα να αντικατασταθεί, γιατί τα χρόνια περνούν γρήγορα και η τεχνολογία εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς.

Ετσι, μετά τη Star, ένα ακόμα επιτυχημένο μοντέλο εκτυπωτή επιστρέφει ανανεωμένο στην αγορά, με περισσότερες δυνατότητες και ακόμη πιο προσιτή τιμή.

Δύο NLQ σετ fonts υπάρχουν στο νέο μοντέλο, το 120D Plus, τα οποία ονομάζονται Courier και Display. Επίσης, υπάρχει ένα ακόμη NLQ σετ, το οποίο ενεργοποιείται όταν ο εκτυπωτής δουλεύει σε IBM mode. Ομως υπάρχει μια ακόμη σημαντική βελτίωση:

Το νέο quad mode, το οποίο επιτρέπει ακόμη πιο ποιοτική NLQ εκτύπωση με περισσότερα "περάσματα". Το νέο μοντέλο είναι ικανό να εξομοιώσει και τα δυο κυριότερα modes εκτύπωσης, Epson FX80 και IBM graphics, και έτσι μπορεί να συνεργαστεί με τους περισσότερους υπολογιστές και πακέτα software που κυκλοφορούν σήμερα.

Η ταχύτητά του είναι 144 χαρακτήρες ανά δευτερόλεπτο σε draft mode, και 25 χαρακτήρες σε NLQ.

Για περισσότερες πληροφορίες, το περιοδικό "καραδοκεί" για κάποιο τεστ. Σε αναμονή λοιπόν....



Ξεκουραστείτε και λίγο...

Σωματικά και οπτικά

Τώρα που το καλοκαίρι μπήκε για καλά, και το θερμόμετρο ανεβαίνει, θα συνιστούσαμε να αφήσετε για λίγο το πληκτρολόγιο (όσους τους απασχολούν οι εξετάσεις, ε, τι να κάνουμε) για τους υπόλοιπους όμως - τους τυχερούς - θα προτείναμε διακοπές σε κάποια γαλάζια ακτή. Το πρωί πλατσούρισμα στη θάλασσα, το μεσημέρι κάποια δροσερή σαλάτα και το βράδυ μπαράκια, έτσι για να δικαιολογήσουμε και την οπτική ξεκούραση του τίτλου. Αλλωστε δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι το καλοκαίρι είναι η κατεξοχήν εποχή της απόλαυσης.

Φορέστε λοιπόν κάτι ελαφρύ - και λόγω εποχής χαρούμενο - και τρέξτε στην πλησιέστερη θάλασσα.

Μετά από τις τόσες προτάσεις μας (ζηλεύουμε, αλλά τι να γίνει), για το ντύσιμό σας προτείνουμε τα καλοκαιρινά μπλουζάκια της Em-Ex, με έξυπνα μηνύματα που σχολιάζουν, ξαφνιάζουν και σοκάρουν.

Είναι 100% βαμβακερά, και στοιχίζουν 1.200 δρχ. το ένα. Εχουν φτιαχτεί απο ειδικό ύφασμα που ταιριάζει σε computer users και αυξάνουν την απόδοσή σας στα games - καί όχι μόνο.

Μπορείται να τα παραγγείλετε μόνο με αντικαταβολή στην Τ.Θ. 10370, ΤΚ 54610 στη Θεσσαλονίκη.



Πρόγραμμα επιχειρησιακού παιχνιδιού με υπολογιστή

Τα games που παίζονται στους υπολογιστές, ξεφεύγουν καμιά φορά από τα στενά πλαίσια των shoot 'em ups και των arcades. Ετσι, πριν λίγο μόλις καιρό έληξε στη Θεσσαλονίκη το πρώτο για την Ελλάδα interactive πρωτάθλημα επιχειρησιακού παιχνιδιού με computer (STRATEGIC MANAGEMENT GAME), που οργάνωσε η DATACON ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, σε συνεργασία με την ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΑΕΒΕ - ERGODATA. Την εποπτεία είχε εκ μέρους της διοργανώτριας εταιρίας ο κ. Γεώργιος Βλάχος, και το παιχνίδι διεξήχθη στα γραφεία της DATACON. Το "παιχνίδι" είναι ένα πρόγραμμα που αναπαριστά (simulation program) την κατάσταση της ελληνικής αγοράς για διάρκεια 25 ετών, και ζητά από τους συμμετέχοντες σε αυτό, να παίρνουν για ορισμένα χρονικά διαστήματα αποφάσεις για χρηματοοικονομικά και επιχειρησιακά θέματα. Ο υπολογιστής επεξεργάζεται και, αφού συγκρίνει τα στοιχεία με αυτά των αντιπάλων, δίνει τα αποτελέσματα. Η διάρκεια του παιχνιδιού ήταν 8 εξάωρα, και στην τελευταία φάση οι 2 επικρατούσες ομάδες έπαιξαν και εναντίον του υπολογιστή, αλλά και μεταξύ τους. Τη νικήτρια ομάδα που είχε επιλέξει το όνομα Reyond Enterprices, αποτελούσαν τα στελέχη της διαφημιστικής εταιρίας Point Zero κ.κ. Χ. Διάφας και Ζ. Γεωργιάδου, η κα Φιλίππου της Filkeram Johnson, και ο κ. Κυριακίδης της Balkan Export.

Πολυπόθητη συμβατότητα

Για τους Amiga users

Η συμβατότητα είναι ένα ζήτημα που απασχολούσε πάντα όλους τους χρήστες, ανεξάρτητα από υπολογιστή.
Ας μην ξεχνάμε την πλειάδα των emulators που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς για διάφορους υπολογιστές, με πρώτο - αριθμητικά - τον Atari ST (Pc Ditto, Aladin, Mac Cartridge και πολλά πολλά άλλα).

Κάπως πιο "αδικημένη" σε αυτό τον τομέα, η Amiga της Commodore. Για τη δημοφιλή "δεσποινίδα" δεν είχε κυκλοφορήσει μέχρι τώρα τίποτα αξιόλογο.

Ωστόσο φαίνεται πως η ANCO SYSTEMS έλυσε το πρόβλημα της συμβατότητας της δημοφιλούς AMIGA με το λειτουργικό σύστημα MS-DOS, παρουσιάζοντας μια κάρτα, η οποία τοποθετείται εύκολα και γρήγορα στην expansion slot του υπολογιστή σας. Η κάρτα ονομάζεται PC-BOARD, και είναι προϊόν της Commodore.

Η νέα κάρτα βασίζεται στον πραγματικά γρήγορο επεξεργαστή V30 της NEC, ο οποίος "τρέχει" στα 8 MHz και στο BIOS της PHOENIX. Μερικά ακόμη από τα τεχνικά χαρακτηριστικά της είναι το 1 MB RAM (από το οποίο το MS-DOS μπορεί να "δει" τα 768 KB), και η υποστήριξη μονόχρωμης ή έγχρωμης κάρτας γραφικών.

Το προϊόν συνοδεύεται από το MS-DOS 4.01, την GW BASIC, καθώς και πρόγραμμα DOS SHELL.

Περισσότερες πληροφορίες γι' αυτό μπορείτε να ζητήσετε στη διεύθυνση της ANCO - Δ. Γούναρη 42, τηλ. 278189.

ΕΔΩ  Λ

Ο Ανταποκριτής μας στο Λονδίνο, Βασίλης Κωνσταντίνου, περιγράφει

Καιρό είχαμε να δούμε κάτι πραγματικά καινούργιο, όπως για παράδειγμα λίγο ποδόσφαιρο ή λίγη βροχή. Ευτυχώς που υπάρχουν και οι computers.

Αυτόν το μήνα λοιπόν είδαμε κάτι πραγματικά καινούργιο και μάλιστα από μία εταιρία που δεν μας έχει συνηθίσει στις εκπλήξεις. Η Commodore αποφάσισε να φέρει το μέλλον λίγο πιο κοντά στο παρόν. Στη μεγάλη έκθεση ηλεκτρονικών συσκευών στο Σικάγο, παρουσίασε το πρώτο πραγματικό μηχάνημα που υποστηρίζει την ιδέα των Hypermedia για την οικιακή αγορά.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Το μηχάνημα που παρουσιάστηκε λέγεται Commodore CDTV, και αποτελεί ένα πλήρες σύστημα οπτικοακουστικών μέσων. Το CDTV σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε την τελευταία γενιά των Compact Disks που είναι ικανοί να αποθηκεύσουν εικόνες, ταινίες, ήχους (και φυσικά μουσική). Αυτοί οι δίσκοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν ανεπτυγμένα συστήματα εκμάθησης, μια και οι εικόνες που μπορεί να προβάλει ένας CD μπορούν να ελεγχθούν πλήρως από έναν υπολογιστή και να συνδυαστούν με προγράμματα που ελέγχουν τις αντιδράσεις των χειριστών, και φυσικά με ακουστικά μηνύματα που μπορεί να είναι οι οδηγίες του εκπαιδευτή. Το ωραίο είναι ότι η πρώτη εφαρμογή του CDTV θα είναι η εκμάθηση Ιαπωνικών σε ειδικούς άγγλους τεχνικούς, που θα εργάζονται στο καινούργιο εργοστάσιο της Toyota στην Αγγλία. Το CDTV στην πραγματικότητα είναι μία Amiga χωρίς πληκτρολόγιο, αλλά με ένα CD-drive. Το CD μπορεί να δεχτεί τους κλασικούς δίσκους CD που μπορούν να αποθηκεύσουν μέχρι 550 Megabytes! Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να αποθηκεύσετε περίπου 250.000 σελίδες κειμένου, σαν αυτές του περιοδικού που κρατάτε στα χέρια σας. Το σύστημα έχει υποδοχές για κατευθείαν σύνδεση με τηλεοράσεις (PAL και NTSC) και μόνιτορ, καθώς επίσης και στερεοφωνικά. Και φυσικά το σύστημα έχει και τον απαιτούμενο τηλεχειρισμό!

Όσο γι' αυτούς που δεν εντυπωσιάζονται από τις τεράστιες δυνατότητες του CDTV στην εκπαίδευση, η Commodore έχει αφήσει τις υποδοχές για Joysticks αλλά και μία υποδοχή για... cartridges. Αυτή η υποδοχή μπορεί να χρησιμοποιηθεί μάλιστα, όχι μόνο με ROMs αλλά και με RAMs που μπορούν να αποθηκεύσουν δεδομένα. Τι δεδομένα; Μα φυσικά ό,τι χρειάζεται να ξέρει ένα παιχνίδι για να σας επιτρέπει να το σταματήσετε και να το ξαναρχίσετε μια άλλη μέρα. Κι όταν λέμε παιχνίδια εννοούμε... Παιχνίδια (με το Π κεφαλαίο!). Το CDTV επιτρέπει την ανάμιξη αληθινών εικόνων με computer graphics και με αληθινό "ψηφιακό" στερεοφωνικό ήχο. Τέρμα πια στα "αστεία" τέρατα που κάνουν τους χιλιοακουσμένους κομπιουτεράδικους ήχους. Τώρα μπορείτε να κυνηγάτε το Alien μέσα σε έναν πραγματικό λαβύρινθο, ενώ ακούτε τη συμφωνική του Λονδίνου να παίζει τη μουσική από το Star Wars! Οχι παίζουμε.

Πότε θα έρθει το CDTV στην Αγγλία και πόσο θα κάνει; Αυτό δυστυχώς δεν το ξέρουμε ακόμα, αλλά συζητιέται μία τιμή γύρω στις 600 με 700 λίρες (170.000 - 200.000 δρχ). Το σίγουρο δε είναι ότι η Commodore είναι αποφασισμένη να το κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα. Το ωραίο είναι όμως ότι θα μπορείτε να προσθέσετε στο CDTV ένα πληκτρολόγιο και ένα drive, και να το μετατρέψετε σε Amiga 500 όποια στιγμή θέλετε. Από την άλλη, οι σημερινοί κάτοχοι της Amiga θα μπορούν να την μετατρέψουν σε CDTV. Δηλαδή, θα κυκλοφορήσει κάποιο κουτί με το CD drive και την απαιτούμενη νέα ROM, για κατευθείαν σύνδεση στα υπάρχοντα μοντέλα που έχουν τουλάχιστον 512 K ή 1 M μνήμης. Κι ας μην ξεχνάμε ότι αγοράζοντας το CDTV δεν χρειάζεστε CD player πια!

Την ίδια στιγμή όμως που η Commodore ενθουσιάζει τα πλήθη με το πραγματικά εντυπωσιακό νέο μηχάνημα, βγήκε και ο "ζηλιάρης" ο Tramiel και είπε την κλασική πια κουβέντα... "Και η Atari θα βγάλει CDST μέσα σε

ΑΠΟ ΣΤΙΓΜΗ ΣΕ ΣΤΙΓΜΗ

ΤΟ TOP TEN ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΑΣ

Ε, λοιπόν δεν θα πιστέψετε ποιο ήταν το νούμερο ένα το μήνα που μας πέρασε στην Αγγλία. Ηταν το Italy 1990 της US GOLD! Γιατί άραγε; Ποιος ξέρει, άβυσσος η ψυχή του ανθρώπου, άβυσσος. Τέλος πάντων, τα υπόλοιπα στο top-ten είναι:

2. Manchester United *(Chrysalis) (άλλο ένα πρωτότυπο)*
3. World Cup Soccer '90 *(Virgin) (ε, αυτό πια)*
4. Chase H.Q. *(Ocean)*
5. Rainbow Island *(Ocean)*
6. Batman - The Movie *(Ocean)*
7. Operation Thunderbolt *(Ocean)*
8. Robocop *(Ocean)*
9. Midwinter *(Rainbird)*
10. Vendetta *(System 3)*

ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΤΑ IBM

Ναι! Είναι γεγονός ότι η IBM θα κυκλοφορήσει νέα μοντέλα PC. Αν κι αυτό δεν είναι είδηση, η είδηση είναι ότι τα νέα μοντέλα θα είναι για "μικρούς" χρήστες. Οι δε τιμές τους θα είναι κι αυτές μικρές, και μάλιστα τόσο μικρές ώστε να κάνουν την Amstrad να αρχίσει να ανησυχεί! Το μόνο πρόβλημα που έχουν είναι ότι το βασικό μοντέλο δεν θα έχει... χρώματα! Αλλά μπροστά στο όνομα τι να τα κάνετε τα χρώματα.

ΝΕΑ 8ΜΠΙΤΗ SEGA!

Αλλο και τούτο πάλι. Η SEGA αποφάσισε να κυκλοφορήσει το κλασικό της σύστημα, το γνωστό Master System, σε νέο κουτί. Το βασικό μοντέλο δεν έχει αλλάξει σε τίποτα, απλώς το κουτί έγινε πιο εμφανίσιμο (αν κι αυτό είναι θέμα γούστου), και η μόνη βασική αλλαγή είναι ότι αντί για δύο joysticks, τώρα παίρνετε ένα. Α ναι, και η τιμή έπεσε λίγο (στην Αμερική πάντα). Ομως, τη νέα αυτή Sega δεν θα τη δούμε στην Ευρώπη, γιατί ο Ευρωπαϊκός Αντιπρόσωπος της έχει υπογράψει να την κυκλοφορήσει μετά το καλοκαίρι του 1991. Ζήσε Μάη μου....

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΟ NINTENDO PC!

Ισως ακούγεται παράλογο, αλλά η Duo Computers απ' το Μαϊάμι κατάφερε να ενώσει σ' έναν PC μία κονσόλα Nintendo. Ετσι μπορείτε να έχετε έναν κανονικό PC βασισμένο στον 8088, κι όταν το βαριόσαστε με τη βοήθεια ενός κουμπιού να θέτετε σε

Ο Ν Δ Ι Ν Ο

και σχολιάζει τα τελευταία νέα της διεθνούς αγοράς υπολογιστών.

ένα χρόνο!". Να ήταν η ζήλια.... Βέβαια εδώ που τα λέμε η Atari έχει ήδη ένα μηχάνημα CD, που το δείχνει στις εκθέσεις εδώ και 3 χρόνια, αλλά ακόμα δεν έχει καταφέρει να το κυκλοφορήσει στην αγορά. Η τιμή του CD αυτού ήταν 500 λίρες (142.000 δρχ.), αλλά φυσικά δεν έχει κυκλοφορήσει ακόμα, οπότε ό,τι και να λέμε είναι "λόγια του αέρα". Το ότι δεν έχει κυκλοφορήσει το CD ακόμα όμως, δεν σταμάτησε τον Tramiel (ποτέ δεν τον πτόησαν κάτι τέτοια), κι έτσι συνέχισε λέγοντας ότι το CDST θα έχει μόλις 300 δολάρια (στην Αμερική) και ότι θα παρουσιαστεί ταυτόχρονα στην Ευρώπη και στην Αμερική. Ενώ όμως ο Tramiel θριαμβολογούσε στην Αμερική, ο εδώ διευθυντής της Atari, Bob Gleadow, μιλώντας στους δημοσιογράφους στο Atari Show, ήταν κατηγορηματικός ότι τέτοιο μηχάνημα δεν υπάρχει και δεν πρόκειται να υπάρξει στο εγγύς μέλλον, γιατί η τεχνολογία δεν είναι ακόμη έτοιμη! "Η όλη ιστορία των multimedia είναι ακόμα ανώριμη", δήλωσε ο Bob. Και πού να ήξερε. (Είναι κανένας για διευθυντής της Atari στην Αγγλία;). Η Atari φυσικά είναι μια ώριμη εταιρία και έχει μια πολύ σοβαρή πολιτική στα προϊόντα της. Ετσι λοιπόν, το εδώ παράρτημά της αποφάσισε να δώσει ένα δείγμα της επαγγελματικότητας που διακατέχει την εταιρία, ανακοινώνοντας μαζί με μια πλειάδα νέων μηχανημάτων, την απόφασή της να γίνει μία εταιρία αξίας 1 δις δολαρίων μέχρι το 1994! Το μεγαλεπίβολο αυτό σχέδιο σημάδεψαν, όπως είπαμε, ανακοινώσεις "εντελώς" νέων μηχανημάτων όπως του 386SX PC της σειράς ABC, του TT και φυσικά του... Stacy!

Το TT, όπως ίσως θα θυμάστε, δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα ST βασισμένο στον επεξεργαστή 68030, το οποίο σύμφωνα με τα μεγαλεπίβολα σχέδια της Atari, θα κυρίευε την αγορά των σταθμών εργασίας, προτού η Sun προλάβει να πει IBM. Βέβαια το μηχάνημα που ανακοινώθηκε είναι ακόμα ένα ST, με μόνη διαφορά ότι κοστίζει 2.294 λίρες (654.000 δρχ.) και είναι... 90% συμβατό με τα άλλα ST. Οταν δε μια εταιρία λέει ότι το μηχάνημά της είναι 90% συμβατό με τα προηγούμενα, ξέρετε τι σημαίνει. Να μην το αναλύουμε τώρα και μας λένε κακούς.

Το άλλο δε "νέο" μηχάνημα, το Stacy, το γνωστό φορητό της Atari, το οποίο ακούμε εδώ και κάτι χρόνια, ανακοινώθηκε ότι ΘΑ παρουσιαστεί στα μαγαζιά στην τιμή των 1.800 λιρών (513.000 δρχ.). Προτού αρχίσουν οι φωνές, το Stacy έχει εμφανιστεί σε μερικά μαγαζιά του Λονδίνου, αλλά αυτό το μηχάνημα ΔΕΝ ήταν το καλό. Το "καλό" είναι το καινούργιο, που έχει μία μπαταρία που μπορεί να κρατήσει μέχρι 5 ώρες (σε αντίθεση με αυτή που έχει το "κακό", που κρατάει μόλις 4 ώρες ή και λιγότερο). Κι ύστερα σου λέει ότι οι Ελληνες είναι αναποφάσιστοι.

Το είδατε το SAM; Ε, μάλλον δεν θα το ξαναδείτε. Η Miles Gordon Technology (MGT για συντομία) που το κατασκεύαζε, χρεοκόπησε! Είναι γεγονός ότι η MGT δεν είχε και πολύ μεγάλη επιτυχία μέχρι σήμερα, και όταν εμφανίστηκε εκείνο το "μεγάλο" bug στη ROM πριν από δύο μήνες και χρειάστηκε να μαζέψει όλα τα μηχανήματά της πίσω, φάνηκε ότι σίγουρα κάτι δεν πήγαινε καλά.

Τώρα, απ' ό,τι μαθαίνουμε, την εταιρία έχει αναλάβει η τράπεζά της, η οποία προσπαθεί να βρει αγοραστή για να την πουλήσει. Η πώληση θα εξασφαλίσει ίσως τα χρεωστούμενα της MGT για τους πιστωτές της, αλλά μάλλον το Sam θα χαθεί για πάντα, εκτός κι αν εμφανιστεί κάποιος "από μηχανής θεός". Και ξέρετε ποιος μπορεί να είναι αυτός ο "θεός". Μα φυσικά ο γλυκός και "αγαπητός" Alan Sugar. Βλέπετε, έχει ήδη τα δικαιώματα για τα Spectrum, και θα μπορούσε να προσφέρει το Sam σαν ένα νέο Spectrum. Από την άλλη όμως, αν λάβουμε υπόψη μας τα προβλήματα που παρουσίασε το Sam, μάλλον αν το αγοράσει θα το κλείσει στο "χρονοντούλαπο" για να μη διατρέχει κανέναν κίνδυνο στο μέλλον. Ενώ όμως αυτά συμβαίνουν στον κόσμο των micros, στο χώρο των παιχνιδομηχανών χειρός τα πράγματα είναι πιο ενθουσιώδη. Για παράδειγμα, κυκλοφόρησε το νέο PC-Engine της NEC (στην Αμερική φυσικά), το οποίο εκτός των γνωστών είναι και... τηλεόραση. Το μηχάνημα αυτό για το οποίο έχουμε ξαναγράψει, λέγεται Turbo Express και έχει την απαραίτητη πια έγχρωμη οθόνη υγρού χαλαζία, που μπορεί να προσφέρει 256 χρώματα. Τροφοδοτείται με 6 (έξι) μικρές μπαταρίες που το κρατάνε ζωντανό για 6 ώρες. Η τιμή του στην Αμερική είναι προς το παρόν 249 δολάρια (42.000 δρχ.), αλλά αν θέλετε να το χρησιμοποιήτε και σαν τηλεόραση χειρός, πρέπει να δώσετε άλλα 79 δολάρια (21.000 δρχ.). Τώρα αν θέλετε τη γνώμη μας, μάλλον παραείναι βαρύ και μεγάλο, αλλά από την άλλη έχει ήδη στην αγορά 31 παιχνίδια. Και φυσικά στην Ευρώπη θα φτάσει κάποια στιγμή πριν τον Οκτώβριο.

λειτουργία το Nintendo, και να του δίνετε να καταλαβαίνει. Το σύστημα, που λέγεται Duo FC μπορεί λέει να λειτουργεί παράλληλα, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να τρέχετε το Lotus 1-2-3 ενώ κυνηγάτε πάσης φύσεως εξωγήινους.
Η τιμή του είναι 1.900 δολάρια (323.000 δρχ.). Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!

NINJA, ΧΕΛΩΝΕΣ ΚΙ ΑΛΛΕΣ ΑΗΔΙΕΣ

Απ' ό,τι φαίνεται οι μεταλλαγμένες ninjo-χελώνες θα κάνουν την ίδια θραύση στην αγγλική αγορά, όπως και στην αμερικάνικη. Ως γνωστόν, οι χελώνες αυτές έπεσαν μέσα σε κάτι ραδιενεργό που τις μεγάλωσε, τους έμαθε αγγλικά, να τρώνε πίτσα, και να βαράνε τον κόσμο.
Τώρα γιατί όλα τα αμερικανάκια έχουν ενθουσιαστεί με αυτή την ταινία, είναι κάτι που παραμένει μυστήριο για τη στήλη, όσες δικαιολογίες και ν' ακούσουμε.
Πάντως, ενώ η Αγγλία περιμένει να δει το έργο, το παιχνίδι φαίνεται να είναι πολύ δημοφιλές, αν και σαν παιχνίδι δεν λέει τίποτα το ιδιαίτερο.
Η δύναμη της διαφήμισης βλέπετε.

Η ATARI ΤΑ ΕΧΕΙ 32

Δηλαδή, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, προσπαθεί να τα έχει. Γιατί ως γνωστόν, ο παγκοσμίου φήμης πρόεδρός της, κ. Tramiel, μόλις έμαθε ότι η SEGA και η Nintendo ετοιμάζουν 16-μπιτες κονσόλες παιχνιδιών, "ανακοίνωσε" ότι η Atari θα κυκλοφορήσει... 32-μπιτες! Οχι παίζουμε.

ΤΟΥ ΕΠΕΣΕ ΤΟ... KEYBOARD

Μετά από τόσα χρόνια ακούραστης θητείας, φαίνεται ότι ο C64 κουράστηκε. Αλλιώς δεν εξηγείται ότι έχασε το keyboard του! Πάντως, η Commodore φαίνεται ότι θα το ξανακυκλοφορήσει το Σεπτέμβριο "ανανεωμένο", χωρίς keyboard, αλλά με μια υποδοχή που θα παίρνει cartridges, χωρητικότητας 4 Mbyte. Φυσικά, όλοι θα τρέξουν να το αγοράσουν, εκτός και αν το "νέο" CPC της Amstrad που θα κυκλοφορήσει κι αυτό χωρίς πληκτρολόγιο το Σεπτέμβριο δείχνει καλύτερο. Θα δούμε.

ΕΔΩ ΛΟΝΔΙΝΟ

Επιτέλους έπιασαν έναν! Τον τελευταίο καιρό έχει πέσει μια ανησυχητική επιδημία στην Αγγλία. Εχει γεμίσει ο τόπος από μικρά κακά πλάσματα με κόκκινα μάτια, ανακατεμένα μαλλιά και παραμορφωμένα πρόσωπα από τη ραδιενέργια των μόνιτορ. Οχι, δεν εννοούμε τούς "παιχνιδάδες", αυτοί είναι αβλαβείς ούτως ή άλλως, εννοούμε εκείνους τους περίεργους σαδιστές που βρίσκουν ευχαρίστηση στο να καταστρέφουν τα συστήματα και τους φακέλους τών άλλων. Εννοώ φυσικά τους χακεράδες, που τελευταία έχουν εξοπλιστεί με modems και... ντε και καλά πρέπει να μας κάνουν να το μετανιώσουμε όλοι. Βλέπετε η Αγγλία υποστηρίζει αρκετά πολύ μεγάλα δίκτυα υπολογιστών, που ενώνουν τοπικά και διεθνή κέντρα πληροφοριών. Ενα από αυτά είναι και το JANET, το οποίο σαν σκοπό του έχει να ενώσει ΟΛΑ τα εκπαιδευτικά ιδρύματα της Αγγλίας. Το JANET είναι ένα απ' τα πιο δημοφιλή δίκτυα, κυρίως για το λόγο ότι είναι τελείως δωρεάν. Ετσι μπορεί ο οποιοσδήποτε φοιτητής να συνδεθεί με οποιοδήποτε ακαδημαϊκό σύστημα στην Αγγλία εντελώς δωρεάν. Πολλά μάλιστα πανεπιστήμια επιτρέπουν την ανταλλαγή μηνυμάτων και φακέλων μεταξύ του JANET και οποιουδήποτε δικτύου στον κόσμο. Φυσικά αυτή η ωραία ιδέα δεν μπόρεσε να διαφύγει της προσοχής των "χακεράδων", έτσι εδώ και 6 μήνες περίπου σχεδόν κάθε πανεπιστήμιο ή κολέγιο στην Αγγλία δέχεται αλλεπάλληλες επιθέσεις μέσω... modem. Τι κάνουν αυτοί που προσπαθούν να μπουν στα δίκτυα των πανεπιστημίων; "Τίποτα το σημαντικό". Απλώς προσπαθούν να βρουν το συνθηματικό ενός από τους χειριστές του συστήματος, και αφού το βρουν μπαίνουν στο σύστημα και το... διαλύουν. Σβήνουν φακέλους, στέλνουν ηλίθια μηνύματα σε χρήστες, κι άλλα τετοια "έξυπνα". Αυτή είναι εν περιλήψει η ιστορία του Nicholas Whiteley, που με την Amiga του κατάφερε να συνδεθεί στο JANET και κατόπιν στο Πανεπιστήμιο του Λονδίνου. Το τι επακολούθησε δεν περιγράφεται. Αρχισε να μεταφέρει τεράστιες ποσότητες άχρηστων φακέλων σε περιοχές του συστήματος που χρησιμοποιούνται από ερευνητές, έσβησε εκατοντάδες φακέλους φοιτητών, κι άρχισε να στέλνει απειλητικά μηνύματα στους χειριστές των συστημάτων. Καλό; Πολύ καλό. Επρεπε να βλέπατε τα πρόσωπα αυτών που έχασαν τους φακέλους τους. Ομως, όπως λέει και η παροιμία, "ο Θεός αγαπάει το κλέφτη, αλλά αγαπάει και το νοικοκύρη". Ο Nicholas συνελήφθη. Του κατασχέθηκε βέβαια η Amiga κι όλα τα "σύνεργα του εγκλήματος", αλλά η ιστορία δεν σταμάτησε εκεί. Στην υπόθεση δόθηκε πολύ μεγάλη προβολή από τα δίκτυα ραδιοφώνου και τηλεόρασης, και η δίκη του Nicholas τράβηξε την προσοχή της αγγλικής κοινής γνώμης. Ο άγγλος δικαστής Geoffrey Rivlin χαρακτήρισε τον Nicholas "αλαζονικό και κακόβουλο" και του επέβαλε ποινή φυλάκισης... τεσσάρων μηνών. Ο Nicholas είναι 21 χρονών. Η ιστορία τελείωσε με κλάματα, αλλά οι υπόλοιποι "ηλίθιοι" ακόμα συνεχίζουν να επιτίθενται στα ακαδημαϊκά συστήματα. Φαίνεται ότι τα έργα τύπου "War Games" δεν μας βγήκαν σε καλό. Τελικά απ' ό,τι φαίνεται ο Θείος (ένας είναι ο Θείος) παράτησε την Cambridge Computers που φτιάχνει το γνωστό μας Z88. Γιατί; Γιατί κάποιος λέει ότι την αγόρασε από το Θείο. Τώρα αν αυτό είναι αλήθεια ή απλώς ο Θείος βαρέθηκε τη σίγουρη "επιτυχία" που είχε με αυτή την εταιρία, δεν το ξέρουμε. Πάντως το σίγουρο είναι ότι πάλι "κάτι" ετοιμάζει. Σε μια από τις τελευταίες εκθέσεις που έκανε την εμφάνισή του ήταν όλο μυστηριώδη χαμόγελα. Λέτε να δούμε το πτυσσόμενο ποδήλατο που μας υποσχέθηκε; Με το Θείο όλα να τα περιμένεις.

Και με αυτή την πολύ σημαντική είδηση (έτσι για να σας αφήσουμε μια δόση μυστηρίου στο τέλος), θα σας αφήσουμε και φέτος για τους καλοκαιρινούς μήνες. Καλά μπάνια λοιπόν και σε όσους έδωσαν, δίνουν, θα δώσουν ή ελπίζουν να δώσουν εξετάσεις (κανείς δεν ξέρει τι γίνεται τη σήμερον ημέρα), η στήλη εύχεται καλά αποτελέσματα και καλά μπάνια.

Βασίλης Κωνσταντίνου

ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ

Η THIRD WAVE ανταλλάσσει το πειρατικό σας αντίγραφο με original!

Φέρτε μας την κόπια που έχετε
κι εμείς θα σας δώσουμε
το ίδιο πρόγραμμα
στην αυθεντική του συσκευασία
(και μάλιστα με PIXELόσημο),
χωρίς καμιά οικονομική
επιβάρυνση!

ΠΡΟΣΟΧΗ: Η προσφορά ισχύει για τους τριάντα πρώτους που θα ανταποκριθούν και θα φέρουν στα γραφεία του PIXEL το πειρατικό αντίγραφο των παρακάτω προγραμμάτων:

(1) BATMAN – THE MOVIE
(2) UNTOUCHABLES
(3) NEWZEALAND STORY
(4) CABAL
(5) BEACH VOLLEY
(6) MEGA MIX
(7) MAGNUM FOUR
(8) CHASE H.Q.
(9) OPERATION THUNDERBC
(10) F–29 RETALIATOR
(11) RAINBOW ISLANDS

ΠΡΩΤΑ

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας νέος σχετικά αναγνώστης σου και κάτοχος ενός Amstrad 6128. Θα ήθελα να μου λύσεις, αν γίνεται, τις παρακάτω απορίες: α) Τι είναι τα function keys και πού χρησιμεύουν. Ο υπολογιστής μου έχει αυτά τα πλήκτρα, κι αν όχι, μπορώ να τα προσθέσω μόνος μου; β) Κάποιος φίλος μου είπε ότι ο 6128 τρέχει και τα προγράμματα του 464, τα οποία είναι γραμμένα σε κασέτες. Είναι αλήθεια αυτό, κι αν ναι, πώς μπορώ να τα τρέξω αφού ο 6128 δεν έχει ενσωματωμένο κασετόφωνο;

Ευχαριστώ πολύ
Γ. Πάστρας

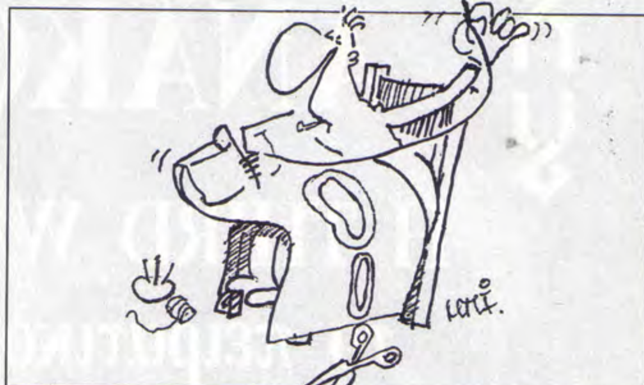
Καλώς ήλθες, φίλε μας, στον κόσμο των home computers και του PIXEL! Ολοι εμείς εδώ είμαστε πρόθυμοι να σου λύσουμε οποιαδήποτε απορία έχεις, όσο αστεία και αν σου φαίνεται, γι' αυτό ποτέ μη διστάσεις να μας γράψεις ξανά. Αλλά ας δούμε αναλυτικά τις ερωτήσεις σου.

α) Τα function keys δεν είναι τίποτα άλλο από μία ομάδα πλήκτρων, που έχει καθιερωθεί από τους κατασκευαστές υπολογιστών να εκτελούν ορισμένες εργασίες αυτόματα. Οπτικά, δεν έχουν καμία διαφορά από τα υπόλοιπα πλήκτρα. Πρακτικά όμως, μπορούν να κάνουν κάτι το οποίο δεν μπορούν να κάνουν τα υπόλοιπα. Αυτό που τα κάνει να ξεχωρίζουν είναι ότι μπορούν να προγραμματιστούν από το χρήστη, έτσι ώστε π.χ. να εκτελούν κάποια εντολή. Ο 6128 έχει function keys (και κατά συνέπεια δεν υπάρχει λόγος να προσθέσεις κάποια μόνος σου!). Βρίσκονται στο δεξί μέρος του πληκτρολογίου, και έχουν τις ενδείξεις f0-f9. Αρχικά, όταν ο υπολογιστής έχει κάνει reset ή έχει πρωτοξεκινήσει, τα πλήκτρα αυτά συμπεριφέρονται σαν αριθμητικό πληκτρολόγιο, εκτός από το συνδυασμό CTRL-ENTER, που εκτελεί αυτόματα την εντολή RUN". Μπορείς να ορίσεις τη λειτουργία των πλήκτρων με τις εντολές KEY και KEY DEF. Αρχικά ορίζεις ένα string, το οποίο θες να "τυπώνεται" (αυτό γίνεται με την εντολή KEY), και κατόπιν "συνδέεις" αυτό το string με το πλήκτρο (εντολή KEY DEF). Ολοι οι κωδικοί των πλήκτρων βρίσκονται στο manual του υπολογιστή σου.

β) Αλίμονο αν ο 6128 δεν μπορούσε να τρέξει τα προγράμματα του 464! Στην αριστερή πλευρά του υπολογιστή σου υπάρχει ένα στρογγυλό βύσμα, τύπου DIN 5 πόλων. Εκεί ακριβώς συνδέεται το κασετόφωνο (εξωτερικό φυσικά). Εκτός από την αγορά του κασετοφώνου, θα πρέπει να προμηθευτείς και το κατάλληλο καλώδιο, εκτός κι αν ανακατεύεσαι με ηλεκτρονικές κατασκευές, οπότε και μπορείς να το φτιάξεις μόνος σου με τη βοήθεια ενός απλού κολλητηριού (η συνδεσμολογία βρίσκεται στο manual του 6128).

Αγαπητό PIXEL,

Κατ' αρχάς συγχαρητήρια για την ύλη σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα! Και τώρα στο θέμα μας: Εχω έναν 464, στον οποίο έχω προσθέσει ένα drive όμοιο με αυτό του 6128. Θα ήθελα να ρωτήσω αν μπορώ να επεκτείνω τη μνήμη του υπολογιστή μου στα 128 K, έτσι ώστε να τον κάνω πλήρως (;) συμβατό με τον 6128. Υπάρχει η δυνατότητα να προσθέσω και δεύτερο drive στο 464; (Θα ήθελα να πάρω ένα 5 1/4", γιατί οι αντίστοιχες δισκέτες είναι σχεδόν 7 φορές φθηνότερες από τις 3").



Φιλικά
Δ. Χάλαρης

Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια (να, τέτοιους αναγνώστες έχουμε, γι' αυτό και εμείς προσπαθούμε να κάνουμε το PIXEL κάθε μήνα και καλύτερο). Ας έρθουμε τώρα στις απορίες σου. Ακόμα κι αν προσθέσεις τα υπόλοιπα 64 K που σου λείπουν, ο υπολογιστής σου δεν πρόκειται ποτέ να γίνει 100% συμβατός με τον 6128, κι αυτό γιατί μερικές βασικές διευθύνσεις είναι διαφορετικές στα δύο λειτουργικά (μην ξεχνάς ότι ο 464 έχει παλιότερη έκδοση firmware) και στη BASIC. Αυτό όμως μη σε ανησυχεί. Τα προγράμματα που δεν τρέχουν μάλλον είναι μετρημένα στα δάχτυλα, και τα περισσότερα είναι αρκετά παλιά ώστε να μην ασχοληθείς ποτέ με αυτά. Το δύσκολο στην όλη υπόθεση είναι να βρεις την επέκταση των 64 K, γιατί τον τελευταίο χρόνο υπάρχει μεγάλη έλλειψη στα περιφερειακά των home micros (και ειδικά στους Spectrum/Amstrad). Θα πρέπει να ψάξεις πολύ για να βρεις την επέκταση που ζητάς.

Οσον αφορά το δεύτερο drive, τα πράγματα δεν θα μπορούσαν να είναι πιο ευχάριστα. Τέτοια drives υπάρχουν ακόμα στην αγορά, οπότε δεν θα έχεις προβλήματα να τα βρεις.

Αγαπητό PIXEL,

Προχωρώ κατευθείαν στις ερωτήσεις που έχουν σχέση με την παραπανήσια μνήμη που διαθέτει ο 6128. Σε παλιότερα τεύχη και συγκεκριμένα στη στήλη των hackers, είχα διαβάσει για κάποιον register που αλλάζει την οργάνωση της μνήμης. Η απορία μου είναι η εξής: Τελικά ο 6128 βλέπει και τα 128 K, κι αν όχι, υπάρχει τρόπος να τα δει (με κάποιο κόλπο ίσως...); Δοκιμάζοντας να βάλω διευθύνσεις μεγαλύτερες από την 65535 στις εντολές POKE και PEEK, διαπίστωσα ότι ο υπολογιστής αρνείται να τις εκτελέσει, δίνοντας μήνυμα λάθους. Αν πράγματι ο 6128 δεν αναγνωρίζει την επιπλέον μνήμη, τότε ποιος ο λόγος ύπαρξης των καρτών επέκτασης μνήμης;

Φιλικά
Δ. Κάππος

Φίλε μας, θίγεις ένα πολύ λεπτό θέμα, που λίγο πολύ

ΒΗΜΑΤΑ

αφορά όλους τους χρήστες του 6128, γι' αυτό και θα προσπαθήσουμε να είμαστε αρκετά σαφείς. Το πρόβλημα με την επιπλέον μνήμη απασχόλησε και απασχολεί πολλούς users του 6128. Πριν σου εξηγήσουμε τι ακριβώς γίνεται μέσα στον Amstrad, πρέπει να κατανοήσεις κάτι πολύ απλό: Ο Z80 (ο επεξεργαστής που έχει ο 6128) δεν μπορεί να κάνει addressing σε μνήμη, η οποία βρίσκεται έξω από το όριο των 64 K. Κατά συνέπεια, από την hardware πλευρά, χρειάζονται κάποια έξτρα κυκλώματα τα οποία βοηθούν την κατάσταση, και επιτρέπουν στον Z80 να "δει" τμήματα μνήμης έξω από το γνωστό όριο. Αυτά τα κυκλώματα βρίσκονται στη Video Gate Array του 6128, και μπορούν να "μεταφέρουν" ορισμένα blocks της δεύτερης σειράς των 64 K μέσα στο πεδίο διευθύνσεων του Z80, με αποτέλεσμα να μπορεί πλέον ο επεξεργαστής να τα χρησιμοποιήσει. Ο register, του οποίου τη λειτουργία δεν κατάλαβες, παίζει πολύ σημαντικό ρόλο, γιατί είναι αυτός που μεταφέρει τα blocks της μνήμης στο χώρο των διευθύνσεων του Z80. Συνοπτικά, ο 6128 δεν μπορεί να δει ταυτόχρονα πάνω από 64 K. Μπορεί όμως σε δεδομένες στιγμές να αλλάξει τη μνήμη στην οποία απευθύνεται. Ετσι, ο 6128 βλέπει τα παραπανήσια 64 K. Το ίδιο ακριβώς συμβαίνει όταν προστεθούν και άλλα blocks μνήμης. Οση μνήμη και να έχεις, πάντα το μέγιστο τμήμα που θα βλέπεις ταυτόχρονα, είναι 64 K.

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου, και κάτοχος ενός 6128 με έγχρωμη οθόνη. Με τον υπολογιστή μου άρχισα να ασχολούμαι σοβαρά τώρα τελευταία, και όπως είναι φυσικό, μου έχουν δημιουργηθεί κάποιες απορίες, τις οποίες θα ήθελα να μου λύσεις.

α) Μπορώ μέσα από τη BASIC να τρέξω πολλά προγράμματα ταυτόχρονα, όπως μπορεί να κάνει η Amiga 500; Είναι απαραίτητη η γνώση του κώδικα μηχανής για να κάνω κάτι τέτοιο;

β) Πώς μπορώ να καλύψω την αδυναμία του 6128 στον τομέα των sprites; Υπάρχει εύκολος τρόπος μέσα από τη BASIC, ή πρέπει και πάλι να καταφύγω σε κώδικα μηχανής;

γ) Μπορώ να αλλάξω το drive 3" που έχει ο υπολογιστής μου με ένα 5 1/4" (εξωτερικό φυσικά); Πόσο θα μου κοστίσει;

Συγνώμη εάν σας κούρασα

Φ. Καρέλας

Φίλε μας, δεν μας κουράζεις καθόλου! Ιδού οι απαντήσεις που ζητάς: α) Δεν θέλω να σε απογοητεύσω καθόλου, αλλά αυτό που ζητάς να κάνει ο 6128 δεν μπορεί να το κάνει καλά-καλά ούτε η ίδια η Amiga! Η Amiga έχει λειτουργικό multitasking (= multi+ tasks = πολλές εργασίες), που της επιτρέπει να τρέξει ταυτόχρονα κάποια προγράμματα, τα οποία ακολουθούν ορισμένους αυστηρούς κανόνες. Ο 6128 ποτέ δεν είχε τέτοια δυνατότητα, για έναν απλό λόγο: Η ταχύτητά του δεν επαρκεί για να τρέξει πολλά προγράμματα ταυτόχρονα. Με 3,7 MHz, τι περιμένεις να σου τρέξει; Φυσικά ούτε από κώδικα μηχανής μπορεί να γίνει κάτι τέτοιο, για τον ίδιο λόγο. Μη σε ξεγελάνε τα προγράμματα που φαίνονται να κάνουν πολλές δουλειές ταυτόχρονα. Αυτό γίνεται με πολλά κόλπα. Πάρε για παράδειγμα τα παιχνίδια στα οποία ακούγεται ταυτόχρονα και μουσική. Δε χρειάζεται multitasking υπολογιστής, για να γίνει κάτι τέτοιο. Απλά εναλλάσσονται οι ρουτίνες πολύ γρήγορα, με αποτέλεσμα να δίνεται η εντύπωση ότι η μουσική παίζεται ταυτόχρονα.

β) Επιτέλους! Φαίνεται ότι τα λόγια μου πιάσανε τόπο, κι έγινε κατανοητό ότι οι Amstrad δεν έχουν sprites! Μέσα από τη BASIC, δεν έχεις και πολλές επιλογές. Μπορείς να κινήσεις κάποιους χαρακτήρες 8 x 8 (όσο οι standard χαρακτήρες του 6128), αλλά πρέπει να προσέξεις πολλά πράγματα όπως το background, κ.λπ. Υπάρχει το XOR mode στα γραφικά, το οποίο αφήνει ανέπαφο το background, όταν περάσει κάποιο "sprite" από πάνω του, αλλά είναι αρκετά αργό. Θα ήταν καλύτερα να βρεις κάποιες ρουτίνες σε κώδικα, που να κάνουν αυτή τη δουλειά. Σε παλιότερο τεύχος του περιοδικού είχε δημοσιευτεί μία τέτοια ενότητα ρουτινών, σε μορφή έξτρα εντολών της BASIC. Αξιοποίησέ τες κατάλληλα!

γ) Δεν νομίζω ότι γίνεται αυτό που ζητάς. Αλλωστε δεν έχω ακούσει και κανέναν να το έχει κάνει. Μην ξεχνάς και κάτι πολύ σημαντικό: Ολο το software κυκλοφορεί σε δισκέτες 3". Πώς θα τρέξεις ένα πρωτότυπο πρόγραμμα, το οποίο είναι κλειδωμένο; Η καλύτερη λύση θα ήταν να το προσθέσεις σαν δεύτερο drive, οπότε και δύο drives θα έχεις, και δεν θα χρειάζεται πια να αγοράζεις δισκέτες 3".

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα να μου λύσεις μία απορία που έχω εδώ και καιρό: Είναι δυνατή η σύνδεση ενός Spectrum 48 K με έναν 6128, για ανταλλαγή προγραμμάτων; Αν ναι, τι χρειάζομαι για να την κάνω;

Φιλικά

Τ. Χάραβας

Η σύνδεση των δύο συγκεκριμένων υπολογιστών γίνεται μόνο εφόσον υπάρχουν τα αντίστοιχα σειριακά interfaces. Από κει και πέρα, πρέπει να φτιάξεις το κατάλληλο καλώδιο για τη σύνδεση, και να βρεις κάποιο υποτυπώδες software επικοινωνίας. Η μεγαλύτερη δυσκολία για μένα είναι να βρεις τα interfaces! Το καλώδιο φτιάχνεται εύκολα: Απλά συνδέεις το TXD του ενός με το RXD του άλλου, και βραχυκυκλώνεις το CD με το DTR. Δε χρειάζεται να κάνεις άλλες συνδέσεις, γιατί τα προγράμματα αγνοούν τα υπόλοιπα σήματα. Η μεταφορά μπορεί να γίνει με τη μέγιστη ταχύτητα (συνήθως είναι η 9.600), μια και δεν έχεις να φοβηθείς παράσιτα (μεγάλε ΟΤΕ!). Καλή τύχη!



Amiga 3000

AMIGA ME A KEΦAΛAIO

● του Γ. Κυπαρίσση

Ακολουθώντας την πολιτική της Atari, η Commodore έκανε δυο χρόνια για να μας παρουσιάσει τη νέα Amiga 3000. Αγωνία και άγχος κυρίευσε τους χρήστες τον τελευταίο καιρό, αφού ο υπολογιστής κρυβόταν επιμελώς από εκθέσεις και επιδείξεις. Ωσπου τελικά εμφανίστηκε. Αρκετά αλλαγμένη, λίγο σνομπ (δεν θέλει να την αποκαλούν home), αλλά πάντα με τον αέρα της μεγάλης "κυρίας". Πόσο βελτιώθηκε; Πόσο συμβατή είναι; Πόσο κάνει; Υπάρχουν απαντήσεις σε όλα, αν και είναι μόνο ένα pre-test...



Η πρώτη φορά που κάποιος δημοσιογράφος κατάφερε να δει την Amiga 3000 να δουλεύει, ήταν πριν από δύο περίπου χρόνια. Το μηχάνημα ήταν "εν ζωή", και μάλιστα εργαζόταν εντατικά, εκτελώντας ένα σοβαρό και επίπονο έργο: Ετρεχε Unix. Το λειτουργικό αυτό σύστημα είναι τον τελευταίο καιρό κυριολεκτικά "του συρμού" στους υπολογιστές που διαθέτουν σοβαρό hardware, και μάλιστα η τύχη ενός τέτοιου μηχανήματος εξαρτάται κατά ένα μεγάλο ποσοστό από το πόσο γρήγορα θα διαθέτει τη δική του έκδοση του Unix. Για παράδειγμα αναφέρουμε τη μεγάλη φροντίδα της Atari να εφοδιάσει έγκαιρα τον TT της με Unix, καθώς επίσης και τη μεγάλη προσοχή της Apple για την έκδοση του λειτουργικού συστήματος στα νέα Macintosh. Βέβαια, όλα αυτά έδειχναν ένα πράγμα: Οτι η Commodore δεν προορίζει το καινούργιο μέλος της οικογένειας τόσο για τη home αγορά, όσο για την αγορά των φτηνών workstations. Τα φτηνά workstations όμως αυξάνουν και πληθαίνουν, και κάποιοι που ξέρουν να βλέπουν μακριά λένε ότι αυτά θα γίνουν τα home της νέας δεκαετίας. Μήπως πριν από 6 χρόνια η Amiga δεν ήταν ένα φτηνό workstation; Τώρα όμως τη λέμε home. Δεν μπορούσαμε λοιπόν να μην καλέσουμε τη νέα Amiga στις σελίδες του Pixel. Οσο κι αν είναι σνομπ, όσο κι αν δεν καταδέχεται τους home users, δεν παύει να είναι Amiga. Και τι Amiga μάλιστα...

Ο ΚΑΛΕΣΜΕΝΟΣ ΜΑΣ

Οπως είπαμε και προηγουμένως, η A3000 εμφανίστηκε στον έξω κόσμο πριν από δύο χρόνια για πρώτη φορά. Η γνωριμία έγινε σ' ένα μυστικό δωμάτιο της Commodore στην Ατλάντα. Εκτοτε χάθηκαν τα ίχνη της. Η Commodore παρουσίασε μοντέλα της σειράς 2000 (A2500, A2500/25), αλλά λέξη για τη "λιμουζίνα" της οικογένειας. Φαίνεται ότι χρειάστηκαν δυο χρόνια για να ξεπεράσει τα προβλήματα της παραγωγής και να κάνει την εμφάνισή της ή A3000, χρόνος υπερβολικά μεγάλος, αν αναλογιστεί κανείς ότι το μηχάνημα δεν έχει ακόμα το Unix.

Από τεχνολογικής πλευράς το πιο σημαντικό σε αυτό το μηχάνημα είναι ο κεντρικός επεξεργαστής. Μιλάμε για τον καθαρά 32-μπιτο 68030 της Motorola, ό,τι καλύτερο έχει να επιδείξει η "M" στα τσιπς της μέχρι τώρα (ο 68040 δεν διατίθεται ακόμα). Το τσιπάκι αυτό δίνει έναν τελείως διαφορετικό "αέρα" στο μηχάνημα, μια και είναι ικανό για φοβερά πράγματα, ανάμεσα στα άλλα και για πραγματικό multitasking. Αλλαγές έχουν γίνει επίσης και στα φημισμένα βοηθητικά τσιπάκια της B-52 motherboard, στη μνήμη, και ακόμα στο λειτουργικό σύστημα. Σε μας δεν μένει παρά να δούμε κατά πόσον αυτές οι αλλαγές είναι απαραίτητες, υπερβολικές ή ελλιπείς (είναι τελικά λίγο απ' όλα, όπως θα δούμε). Προτού πάντως ξεκινήσουμε να γυρνάμε γύρω-γύρω από το μηχάνημα με το μεγεθυντικό φακό (νοητά βέβαια, γιατί είναι pre-test: Το μηχάνημα δεν το



drives ενσωματωμένα. Η οθόνη είναι μια καινούργια δημιουργία της Commodore, με ανάλυση πολύ ανώτερη από αυτή που είχε μέχρι τώρα στα monitors της. Η ανάλυση αυτή είναι απαραίτητη για να ανταποκριθεί στις γραφικές δυνατότητες του μοντέλου. Το ποντίκι δεν έχει αλλάξει καθόλου, όπως και το πληκτρολόγιο.

Στην πίσω πλευρά του μηχανήματος υπάρχουν οι διάφορες υποδοχές, αρκετά πλούσιες ομολογουμένως. Μπορούμε να δούμε διάφορα interfaces, όπως: Το σειριακό port (συμβατό με το αντίστοιχο IBM των 25 pins), θύρα για drive, θύρα SCSI, παράλληλη θύρα, video connector, δύο έξοδοι για στερεοφωνικό ήχο και βύσμα για multisync monitor (επίσης συμβατό με το αντίστοιχο της IBM). Το βύσμα multisync είναι καινούργιο στον εξοπλισμό της Amiga, και βρίσκεται εκεί λόγω των νέων chips, αλλιώς θα χρειαζόταν να τοποθετηθεί πρώτα το Microway Flicker Fixer, για να οδηγηθεί σωστά ένα multisync monitor. Στην πίσω πλευρά επίσης, δίπλα στο ανεμιστηράκι (επίσης συμβατό με IBM) υπάρχουν δύο υποδοχές για το ποντίκι και το joystick, και για το πληκτρολόγιο, σε θέσεις πολύ πιο "εργονομικά" τοποθετημένες από εκείνες της 2000. Επιτέλους, το πληκτρολόγιο δεν θα έχει την τάση να εκτοξευτεί προς τα πίσω, ακολουθώντας τους νόμους της Φυσικής περί τεντωμένων σπιράλ καλωδίων.

Στην αριστερή πλευρά έχουμε συνέχεια: Εδώ υπάρχουν οι υποδοχές επέκτασης, όμοιες εξωτερικά με τις αντίστοιχες της IBM. Στις υποδοχές αυτές μπορεί να προστεθεί μια κάρτα τύπου PC, αφού πρώτα προσαρμόσετε την κάρτα bridgeboard. Επίσης, υπάρχει μια θύρα επέκτασης της CPU, η οποία εφοδιάζει τον 68030 με πολύτιμους συμμάχους-συνεπεξεργαστές, και ανεβάζει την ισχύ της A3000 σε υψηλά επίπεδα. Μέσα στους co-processors που μπορεί να δεχτεί, για παράδειγμα, προβλέπεται να είναι και ο RISC 88000 της Motorola. Τελειώνουμε την περιγραφή με το κουμπί ON-OFF στην εμπρός όψη του μηχανήματος. Οπως σε όλα τα μοντέλα δεν υπάρχει πλήκτρο για reset, όμως αυτό δεν είναι τόσο σπουδαίο, μια και ακόμα και τα χειρότερα crash αντιμετωπίζονται επιτυχώς με ταυτόχρονο πάτημα των Ctrl-A-A.

είχαμε στα χέρια μας), θα πρέπει να πούμε ότι το μηχάνημα που παρουσιάστηκε ήταν ένα πρωτότυπο "εκτός παραγωγής". Τα πρώτα μοντέλα δεν προβλέπεται να παρουσιαστούν στην αγορά πριν τον Αύγουστο.

Ετσι, η Amiga μας μπορεί να είναι κάπως διαφορετική από εκείνη που θα δούμε έπειτα από μερικούς μήνες στο hands-on full test, όχι όμως ιδιαίτερα, μια και το πρωτότυπο λειτουργούσε κανονικά (άρα, όλα είναι πια λίγο-πολύ τελειωμένα). Τέλος πάντων, ας αρχίσουμε την εξέταση, ξεκινώντας από το παρουσιαστικό της.

ΓΥΡΝΩΝΤΑΣ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ

Το εξωτερικό της A3000 ακολουθεί τα βήματα της 2000: Monitor, κεντρική μονάδα και πληκτρολόγιο ξεχωριστά. Σαν μέγεθος, το κουτί της κεντρικής μονάδας είναι μικρότερο. Το πλεονέκτημα σε αυτό είναι ότι πράγματι δείχνει νέο μηχάνημα, δεν πιάνει πολύ χώρο στο γραφείο και είναι πολύ πιο ευπαρουσίαστο από τον υπολογιστή-φορτηγό A2000. Ομως, όπως συμβαίνει σε κάθε καινοτομία, υπάρχει και κάποια θυσία: Ο χρήστης δεν μπορεί να έχει δύο ή τρία disk

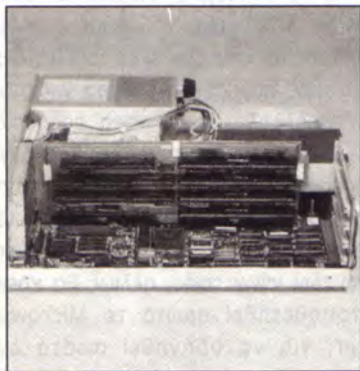
Στην κεντρική πλακέτα της A3000 υπάρχουν πολλά και διάφορα τσιπάκια, παλιά και καινούργια, όλα όμως είναι λίγο ή πολύ "διαμάντια". Κεντρικός επεξεργαστής είναι ο 68030. Ενα από τα προσόντα του: Επιτρέπει πραγματικό multitasking.

AMIGA 3000 ΕΚ ΤΩΝ ΕΣΩ

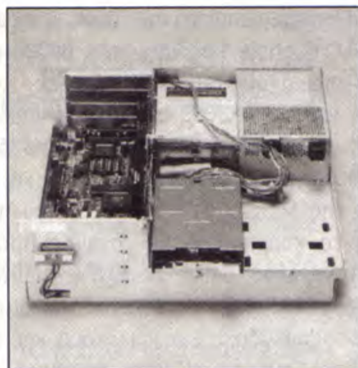
Στην κεντρική πλακέτα της A3000 υπάρχουν πολλά και διάφορα τσιπάκια, παλιά και καινούργια, όλα όμως είναι λίγο ή πολύ "διαμάντια". Είπαμε ήδη ποιος είναι ο κεντρικός επεξεργαστής. Ενα από τα προσόντα του 68030: Επιτρέπει πραγματικό multitasking. Ερώτηση αναγνωστών: "Καλά, τόσον καιρό η Amiga τι έχει; Δεν

Amiga 3000

AMIGA ΜΕ Α ΚΕΦΑΛΑΙΟ



Μέρος της motherboard. Μπορούμε να διακρίνουμε τις κάθετες υποδοχές για τις κάρτες, "πατέντα" που έγινε για οικονομία χώρου.



Βλέπουμε εδώ το εσωτερικό disk drive και το σκληρό δίσκο.

έχει multitasking;" Για να καταλάβουμε τη διαφορά, θα πρέπει να ανοίξουμε λίγο το βιβλίο της ιστορίας.

Η λέξη "multitasking" έχει συνδέσει το όνομά της με πολλές λειτουργίες που κάθε άλλο παρά αυτό είναι. Ενας επεξεργαστής που εκτελεί πραγματικό multitasking πρέπει να συνοδεύεται και από ένα κύκλωμα διαχείρισης μνήμης, ώστε κάθε πρόγραμμα που εκτελείται να έχει τη δική του "περιοχή" στην RAM. Δυστυχώς, όταν η πρώτη Amiga κυκλοφόρησε στην αγορά, το κύκλωμα διαχείρισης μνήμης για τον 68000 δεν ήταν ακόμα διαθέσιμο. Ετσι, το multitasking βασίστηκε στο software. Προγράμματα που δεν έκαναν "παράνομες" κλήσεις στο λειτουργικό, αλλά χρησιμοποιούσαν τις ρουτίνες του για την απεικόνιση δεδομένων ή τον έλεγχο του drive, λειτουργούν μια χαρά μεταξύ τους. Ομως, το τέλειο πρόγραμμα δεν έχει γραφτεί ακόμα, κι ένα μικρό bug είναι ικανό να τα καταστρέψει όλα.

Στην περίπτωση της A3000 κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει. Ο 68030 έχει το δικό του memory management unit. Το MMU αναλαμβάνει να "μαρκάρει" μια περιοχή της μνήμης για χρήση από ένα ορισμένο πρόγραμμα. Η περιοχή αυτή είναι αδιαπέραστη από οποιοδήποτε άλλο software. Ομως, παρ' όλα αυτά, η Amiga συνεχίζει να κάνει τη δική της διαχείριση μνήμης μέσω του AmigaDOS, αγνοώντας τελείως το MMU. Με λίγα λόγια δεν χρησιμοποιεί το κύκλωμα διαχείρισης μνήμης. Μια τέτοια "γκάφα" είναι πολύ δύσκολο να συναντήσει κανείς, και το μόνο που μπορούμε να υποθέσουμε είναι ότι οι κατασκευαστές του μηχανήματος κατάγονται από μια περιοχή-υποδιαίρεση του μέτρου...

Η καρδιά του συστήματος πάλλεται στα 16 και 25 MHz. Ακόμα δεν ξέρουμε ποια συχνότητα θα επιλεχθεί, αλλά όπως και να 'χει, η A3000 είναι απ' όλες τις απόψεις η ταχύτερη Amiga που υπάρχει (η A2000 τρέχει στα 8 MHz). Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, διατίθεται σαν standard και ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής 68881, ο οποίος "παίρνει επάνω του" δουλειές που έχουν σχέση με ray-tracing, vector graphics, CAD κ.λπ. Είναι φανερό ότι για μια ακόμη φορά οι κατασκευαστές της Amiga δεν τσιγκουνεύτηκαν καθόλου στο hardware. Ομως, ο 68030 και ο 68881 είναι δυο τσιπάκια-turbo: Οταν ξεκινήσουν να λειτουργούν, απαιτούν απ' όλη την πλακέτα να τους ακολουθεί στον ίδιο ρυθμό. Εδώ τα βοηθητικά τσιπάκια και η μνήμη RAM "τα βρίσκουν λίγο σκούρα". Για να το αντιμετωπίσουν αυτό, οι κατασκευαστές επινόησαν δύο είδη μνήμης RAM: Τη "γρήγορη" και την "αργή". Η "αργή" μνήμη ονομάζεται chip memory, γιατί τη χρησιμοποιούν τα υπόλοιπα βοηθητικά τσιπς. Γιατί όλη αυτή η μανούβρα; Μα γιατί τα τσιπάκια ήχου και γραφικών της Amiga 3000 δεν είναι καθόλου πιο γρήγορα από τα τσιπάκια των A500 και A2000, όπως θα περιμέναμε. Εννοούν να τρέχουν (για την ακρίβεια, μάλλον... περπατούν χαζεύοντας) στα 8 MHz, κι έτσι η μνήμη που χρησιμοποιούν πρέπει να είναι αργή. Εχουμε λοιπόν άλλο ένα λάθος των κατασκευαστών (το γιατί θα το εξηγήσουμε σε λίγο). Η "γρήγορη" μνήμη τρέχει τόσο γρήγορα όσο η CPU. Μπορεί μεν να είναι πιο ακριβή, αλλά η ταχύτητά της "ξεχωρίζει". Στη standard configuration η A3000 θα έρχεται με 1 MB σε κάθε μνήμη, ενώ μπορεί να επεκταθεί θεωρητικά μέχρι τα 2.000 MB! (Βέβαια χρειάζεται να εφεύρετε νέα τεχνολογία κατασκευής τσιπς. για να το καταφέρετε αυτό). Στην πραγματικότητα μπορούν να χωρέσουν στην πλακέτα μέχρι 128 MB με τη βοήθεια expansion cards, ποσό που νομίζω ότι είναι αρκετό για τα επόμενα χρόνια.

Ενας από τους λόγους, για τους οποίους η Amiga ήταν τόσο συναρπαστική όταν πρωτοκυκλοφόρησε, ήταν η παρουσία των custom chips της. Τα Agnus, Denise και Paula έγιναν θρυλικά, παρ' όλα τα μειονεκτήματά τους (βέβαια εκείνη την εποχή ποιος μιλούσε για μειονεκτήματα...). Ενα από αυτά ήταν ότι το ποσό της μνήμης, που ελεγχόταν από τα γραφικά και το blitter, ήταν περιορισμένο στα 512 K, ποσό που περιόριζε τους προγραμματιστές-οπαδούς των εξωτικών γραφικών. Ετσι, στην καινούργια A3000 υπάρχει η ειθυμητή βελτίωση: Τα τσιπάκια μπορούν να "δουν" 2 MB από την chip memory. Δυστυχώς όμως, το "μελανό σημείο" υπάρχει. Οπως είπαμε και πριν, παρόλο που το κύριο hardware της A3000 έγινε πολύ ιχυρότερο και ταχύτερο, τα βοηθητικά τσιπάκια έμειναν κολλημένα στα 8 MHz. Ετσι, ενώ βοηθούσαν σημαντικά την εκτέλεση των εργασιών στην A500, στο νέο μηχάνημα που είναι έως και τρεις φορές ταχύτερο, νομίζει κανείς ότι βρίσκονται εκεί μόνο και μόνο για να βάζουν σε μπελά τον 68030 και να τον κάνουν να χτυπά εκνευρισμένος τα pins του στην πλακέτα. Φανταστείτε τον πολύ απλά να χρησιμοποιεί τη νέα γρήγορη μνήμη και να στέλνει τα δεδομένα σε "πακέτα" των 32 bits, προς όλες τις διευθύνσεις, περιμένοντας κατόπιν από τα τρία chips να τα χειριστούν με τη δική τους μνήμη, και κατεβάζοντας την ταχύτητα στα 8 MHz. Εύλογα λοιπόν θα περιμένουμε το λυπηρό φαινόμενο, να αγνοούν οι προγραμματιστές

το πρόσθετο hardware, και να χρησιμοποιούν αποκλειστικά τη CPU. Υπάρχουν ήδη διάσημοι προγραμματιστές παιχνιδιών στην Α500, που υποστηρίζουν ότι τα τσιπάκια είναι πια πολύ περιορισμένα για αυτά που θέλουν να δημιουργήσουν, και προτιμούν να γράφουν τις δικές τους ρουτίνες για τον 68000. Αυτό βέβαια θα γίνει πιο έντονο στην Α3000, που είναι προορισμένη να αναλάβει το βάρος λειτουργιών όπως CAD/CAM και DTP, τα οποία κυριολεκτικά "ξεζουμίζουν" την ισχύ κάθε μηχανήματος. Πάντως, υπάρχει ακόμα ένα θετικό στοιχείο: Πρόσθετο hardware αναλαμβάνει να διορθώσει το flickering του interlace mode. Ετσι, δεν χρειάζεται πια να αγοράσετε το περιφερειακό της Microway. Τα κυκλώματα αναλαμβάνουν να παράγουν την interlaced εικόνα των 15 KHz στα 31 KHz, σταματώντας το τρεμούλιασμα και τη χαζή νοοτροπία της Commodore, η οποία προσπαθώντας να προσφέρει εικόνα υψηλής ανάλυσης στους Amiga users που χρησιμοποιούσαν τηλεόραση (η τηλεόραση έχει συχνότητα 15 KHz), θυσίαζε ένα mode ανάλυσης και την υγεία των ματιών των υπόλοιπων users που αληθώριζαν.

DRIVES-MONITOR-ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Στα drives δεν υπάρχει μεγάλη διαφορά. Ο controller για το σκληρό δίσκο είναι ο γνωστός SCSI, και μπορεί να χειριστεί μέχρι και 7 συσκευές. Το νέο monitor που συνοδεύει την Α3000 είναι το HRCM15, ένα από τα καλύτερα που έχουμε δει στην κατηγορία του. Επίσης, είναι κι ένα από τα μεγαλύτερα, με 15 ίντσες διαγώνιο μήκος. Η ανάλυσή του είναι θαυμάσια, ικανή να ανταποκριθεί στα νέα "μεγάλα" graphics modes του μηχανήματος. Ακόμα και το desktop εκμεταλλεύεται τις μεγάλες αναλύσεις, προσφέροντας icons και fonts πολύ υψηλής καθαρότητας και ανάλυσης. Οσο για το πληκτρολόγιο, δεν αποτελεί τίποτε το ιδιαίτερο. Είναι όπως το ξέρουμε, τύπου AT, με 102 πλήκτρα και τα σήματα της Commodore στα δύο από αυτά.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Η νέα έκδοση του AmigaDOS που συνοδεύει το μηχάνημα, δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να εκμεταλλευτεί μια νέα βιβλιοθήκη γραφικών, και νέα, ισχυρότερα modes απεικόνισης. Δυο από αυτά είναι τα κυριότερα: Το ένα προσφέρει 640x480 pixels, και φυσικά χρειάζεται το ειδικό monitor για να το δείτε. Επίσης, αν χρησιμοποιήσετε ακόμα πιο ειδικευμένα (και ακριβά) monitors, θα μπορείτε να δείτε μέχρι και



Οπως βλέπετε, ο διακόπτης ON/OFF έχει μεταφερθεί σε λογικότερο σημείο.

Στη standard configuration η Α3000 θα έρχεται με 2 MB, ενώ μπορεί να επεκταθεί θεωρητικά μέχρι τα 2.000 MB!



Το πίσω μέρος της Α3000. Μεταξύ των άλλων, διακρίνουμε (από αριστερά): Σειριακή θύρα, είσοδο για drive, SCSI port και παράλληλη θύρα. Στο δεξί μέρος, κάτω από τα card slots, είναι μαζεμένοι οι connectors για ηχητικές και ακουστικές συνδέσεις.

1.200x200 pixels στην οθόνη. Θα πρέπει να σταθούμε πάντως στο πρώτο mode. Η ανάλυσή του είναι ακριβώς αυτή της κάρτας VGA, και όχι τυχαία. Η Commodore θέλει να προσφέρει κάποια συμβατότητα, όσον αφορά τα γραφικά, μεταξύ της Α3000 και του display controller των PS/2 της IBM. Οσο για το άλλο mode, θα διευκολύνει εφαρμογές απαιτήσεων. Φυσικά, τα υπόλοιπα modes απεικόνισης που υπάρχουν και στα άλλα μοντέλα, παραμένουν. Επίσης, ίδιος παραμένει και ο ήχος, μια και το τσιπάκι του ήχου είναι ακριβώς το ίδιο.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ-ΤΙ ΑΛΛΑΞΕ

Φυσικά, ένα τέτοιο μηχάνημα δεν μπορούσε να λειτουργήσει με ένα DOS "κομμένο και ραμμένο" για τον 68000. Το νέο λειτουργικό σύστημα της Α3000 είναι μια επέκταση του AmigaDOS 1.3, μεγαλύτερο κατά ...0.7, και λέγεται AmigaDOS 2.0. Πολύ σωστά βέβαια οι σχεδιαστές πρόβλεψαν τις περιπτώσεις ασυμβατότητας, και για να κάνουν τη ζωή του user πιο εύκολη, προσφέρουν μια απλή λύση: Μπορείτε να ξεκινήσετε το μηχάνημα με το DOS 2.0 ή το 1.3, ανάλογα με το τι σας ενδιαφέρει. Η επιλογή αυτή γίνεται αμέσως μόλις πατήσετε το power on. Μόλις κάνετε γνωστή στο μηχάνημα την επιλογή σας, κάνετε ένα reset και βρίσκεστε στο γνωστό περιβάλλον. Ο λόγος που πρέπει να διαλέξετε ανάμεσα στα δύο είναι ότι έχουμε πολλές διαφορές στο νέο λειτουργικό, ευτυχώς προς το καλύτερο. Για παράδειγμα, το νέο workbench εκμεταλλεύεται όλα τα νέα modes, δίνοντας στο χρήστη μεγαλύτερο χώρο στην οθόνη και πολύ καθαρότερα fonts. Μια και μιλάμε για fonts, να πούμε ότι μπορούμε να έχουμε διαφορετικά fonts για κάθε παράθυρο. Επίσης, το μέγεθος των fonts μπορεί να είναι διαφορετικό για το κείμενο, τα μενού και τα icons. Υπάρχει επίσης εκείνη η λειτουργία για την οποία παρακαλούσαν όλοι οι Amiga users: Τα αρχεία μπορούν να "φανούν" στο directory με τα ονόματά τους χωρίς εικόνες (όπως στον Macintosh ή το Gem), αλλά με στοιχεία που αφορούν την ημερομηνία δημιουργίας τους, το μέγεθός τους και άλλες πληροφορίες, ακόμα και όταν δεν έχουν icon. Μέχρι τώρα, για να δει κανείς ένα αρχείο χωρίς icon, έπρεπε να καταφύγει στον CLI και να αρχίσει να πληκτρολογεί ακατανόητες εντολές, ή να δημιουργήσει ένα icon και να το συνδέσει με το αρχείο, διαδικασίες όχι "παίξε-γέλασε" για έναν αρχάριο χρήστη. Επίσης, μερικές ακόμα μικροβελτιωσούλες κάνουν το σύστημα πολύ πιο φιλικό. Ενα ακόμα παράδειγμα είναι τα βελάκια στα windows, που σας επιτρέπουν να σκρολάρετε



Amiga 3000

AMIGA ΜΕ Α ΚΕΦΑΛΑΙΟ

το παράθυρο και να βλέπετε όλα τα περιεχόμενά του. Μέχρι τώρα, τα βελάκια βρίσκονταν στις άκρες της μπάρας που δείχνει το τμήμα του παραθύρου που βλέπετε. Τώρα βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο στο ένα άκρο, και δουλεύονται ευκολότερα με το ποντίκι. Μπορεί να μην είναι καμιά ιδιαίτερα ευφυής ιδέα, αλλά όλες αυτές οι ιδέες στο σύνολό τους κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη.

Το μεγάλο μας παράπονο βέβαια εξακολουθεί να είναι η μη εκμετάλλευση του MMU του 68030. Το AmigaDOS προσπαθεί να "ξελασπώσει" την κατάσταση, χρησιμοποιώντας σαν βάση το Tripos της Metacomco, αυτό που χρησιμοποιούν όλα τα μοντέλα της "A" από το 1985 μέχρι τώρα. Καλό για τότε, αλλά όχι για σήμερα.

ΤΟ ΚΑΛΟ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ

Τι απέμεινε να σας πούμε; Μα την τιμή φυσικά. Λοιπόν, δεν πρέπει να το πάρετε κατάκαρδα, υπάρχουν και πιο τραγικά πράγματα στη ζωή. Εξάλλου σας είχαμε προειδοποιήσει; Είναι ένα μηχάνημα για όσους επιθυμούν ένα οικονομικό Sun, όχι για home users που θέλουν μια νέα Amiga.

Ας το πάρει το ποτάμι: Οι εκτιμήσεις (η Commodore δεν ανακοίνωσε ακόμη επίσημη τιμή) μιλούν για το ποσό των 4.500 λιρών, ποσό που με την τρέχουσα τιμή της λίρας μας φτάνει περίπου το 1.200.000 δρχ. Βεβαια, μιλάμε ακόμη για την τιμή στην Αγγλία. Το γεγονός ότι η A3000 φτάνει στα επίπεδα της τιμής ενός αυτοκινήτου ή έστω μιας καλής μοτοσικλέτας, δεν πρέπει να σας αποθαρρύνει, και σίγουρα δεν θα αποθαρρύνει όλους όσους ζητούν ένα τέτοιο μηχάνημα. Ποιοι είναι αυτοί; Μα όλοι αυτοί που ζητούν ένα καλό μηχάνημα για γραφικά και άλλες εφαρμογές, χωρίς να χρειάζεται να πληρώνουν κάθε τόσο για πρόσθετο hardware. Πάντως, το νέο μηχάνημα είναι η "λιμουζίνα" της οικογένειας από κάθε πλευρά, αν και δεν γλύτωσε από μερικά σχεδιαστικά "στραβοπατήματα". Επίσης, οι χρήστες της δεν προβλέπεται να γλιτώσουν από το σιχαμερό "Guru Meditation", το οποίο θα μας κρατά συντροφιά για όσον καιρό το multitasking στηρίζεται στο DOS. Από άποψη συμβατότητας όλα δείχνουν να πηγαίνουν καλά, μια και έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε παλιές εκδόσεις του DOS (κάτι που θα μπορούσε να είχε σκεφτεί και η Atari), αν και θα πρέπει να δοκιμάσουμε το μηχάνημα για να εκφράσουμε την τελική μας γνώμη. Το σπουδαίο πάντως είναι ότι θα καλοσωρίσουμε τη νέα δεκαετία με μια καινούργια ακριβή Amiga. Αλλά πού θα πάει; Δεν θα φτηνήνει; ■

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

Amiga 3000

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

68030 με 68881 μαθηματικό συνεπεξεργαστή (τεχνολογία 32-bit). Δυνατότητα για σύνδεση και νέου επεξεργαστή της Motorola.

RAM

1 MB chip RAM και 1 MB fast RAM στο βασικό μοντέλο. Επεκτάσιμη εσωτερικά μέχρι 2 MB chip RAM και 128 MB fast RAM.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

1 drive 3 1/2 ιντσών και ένα hard drive Quantum SCSI των 50 MB (περιλαμβάνεται στο βασικό μοντέλο). Δυνατότητα για σύνδεση εσωτερικά μέχρι τρία drives των 3 1/2 ιντσών. Εξωτερικό SCSI port μπορεί να ελέγξει μέχρι 6 ακόμη drives.

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟ

Ξεχωριστό, τύπου AT (102 πλήκτρων).

MONITOR

HRCM-15, πολύ υψηλής διακριτότητας, 15 ιντσών.

INTERFACES-ΥΠΟΔΟΧΕΣ

Ποντίκι, πληκτρολόγιο, joystick, σειριακή θύρα, παράλληλη θύρα, SCSI, έξοδος στερεοφωνικού ήχου, υποδοχή σύνδεσης εξωτερικού drive.

ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Τέσσερα slots επέκτασης. Από αυτά το ένα είναι SCSI και το άλλο χρησιμοποιείται για προσθήκη εξωτερικού drive ή δεύτερου επεξεργαστή.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

AmigaDOS 2.0 και AmigaDOS 1.3 (προαιρετικά κατά την εκκίνηση του μηχανήματος). Πρόβλεψη για κάποια έκδοση του Unix.

ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Οπτικό drive, εξωτερικό drive, ποντίκια, monitors, digitizers, samplers.



COMPUTER SHOP S.A

AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM CITIZEN STAR PHILIPS

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ



HOME

ATARI 520 STE με μονοχ. οθόνη	ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤ.	και 8	δόσεις από	12.500
ATARI 520 STE (χωρίς οθόνη)	"	8	"	9.300
ATARI 1040 STE με μονοχ. οθόνη	"	8	"	15.000
ATARI 1040 STE (χωρίς οθόνη)	"	8	"	11.800
AMSTRAD CPC-6128 μονοχ. οθόνη	"	6	"	10.000
AMSTRAD CPC-6128 εγχ. οθόνη	"	7	"	11.500
AMSTRAD CPC-464 μονοχ. οθόνη	"	5	"	7.000
SPECTRUM +2	"	3	"	8.600
COMMODORE 64+ κασετόφωνο	"	4	"	7.500
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ 1084P	"	8	"	19.500

PC

SAMSUNG SPC 3000V 2DD	"	10	"	15.000
SAMSUNG XT 3000V 1F + 1HD 20MB	"	10	"	18.900
AMSTRAD PC 1640 2DD EGA	"	10	"	19.600
AMSTRAD PC 1640 2DD MD	"	9	"	16.500
AMSTRAD PC 1512 2DD ΜΟΝΟΧ.	"	8	"	15.100
AMSTRAD PC 1512 2DD ΕΓΧΡ.	"	8	"	18.100
ATARI PC - 3 2DD	"	8	"	15.700
HYUNDAI 640K (HER,CGA) 2DD	"	9	"	13.000
HYUNDAI 640K (HER,CGA) 1FD	"	8	"	12.800
EURO PC με μονοχ. οθόνη	"	8	"	11.600
EURO PC με εγχρ. οθόνη	"	8	"	15.800
ΙΚΑΡΟΣ 640K 1DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12"	"	8	"	12.900
ΙΚΑΡΟΣ 640K 2DD ΜΟΝΟΧ. ΟΘΟΝΗ 12"	"	9	"	13.600
BLUE STAR - 10PC 1FD	"	8	"	11.900
EURO XT 1FD + HD 20MB MON: ΟΘΟΝΗ 12"	"	9	"	17.300

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-10 II	"	6	"	7.000
STAR LC-10 COLOR	"	6	"	8.800
STAR LC 2410	"	7	"	9.300
SWIFT 24 CITIZEN	"	7	"	11.100
CITIZEN MSP-15E	"	7	"	10.000
CITIZEN MSP 45	"	8	"	11.000
AMSTRAD DMP 4000	"	6	"	9.000
HYUNDAI HDP 910	"	4	"	7.700
SWIFT 9 CITIZEN	"	5	"	10.000

DISK DRIVES

ATARI SF 314	"	3	"	9.300
FDD 5,1/4 (COMQUEST)	"	2	"	8.500

ΟΘΟΝΕΣ

COMMODORE 1084 P ΕΓΧΡΩΜΗ	"	5	"	10.600
ATARI SM 124 ΜΟΝΟΧΡ.	"	3	"	8.700

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ

KALOK 20MB + CONRTOLLER	"	5	"	8.400
SEAGATE ST-238R 30MB+CONTR.	"	5	"	10.200

AIRCONDITION

DAIKIN	"	8	"	22.500

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- JOYSTICK - ΔΙΣΚΕΤΤΕΣ - ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
- ΜΕΛΑΝΟΤΑΙΝΙΕΣ - ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ - ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ - DINERS CLUB - ΙΟΝΟΚΑΡΤΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΑΓ. ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ & ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44 ΟΜΟΝΟΙΑ ΤΗΛ.: 5240.986

TOP ★ GAMES ★ 20

HOME MICROS 8 & 16 BIT

ΙΟΥΝΙΟΣ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ - ΣΧΟΛΙΑ: Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

*** TOP 20 ***

1	(1)	♦	**BATMAN** (OCEAN)
2	(2)	♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(3)	♦	**CABAL** (OCEAN)
4	(5)	▲	**KICK OFF** (ANKO)
5	(4)	▼	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
6	(7)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
7	(10)	▲	**THE NEWZEALAND STORY** (EMPIRE)
8	(6)	▼	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
9	(8)	▼	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
10	(11)	▲	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
11	(16)	▲	**CHASE H.Q.** (OCEAN)
12	(15)	▲	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
13	(14)	▲	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
14	(▼)	●	**MATCH DAY II** (OCEAN)
15	(▼)	●	**PIPEMANIA** (EMPIRE)
16	(9)	▼	**SHINOBI** (VIRGIN)
17	(17)	♦	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)
18	(19)	▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
19	(12)	▼	**SHADOW OF THE BEAST** (PSYGNOSIS)
20	(18)	▼	**HARD DRIVIN'** (MIRRORSOFT)

* SPECTRUM *

1	(2)	▲	**CABAL** (OCEAN)
2	(4)	▲	**SHINOBI** (VIRGIN)
3	(1)	▼	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
4	(3)	▼	**BATMAN** (OCEAN)
5	(6)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
6	(5)	▼	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
7	(7)	✱	**ROBOCOP** (OCEAN)
8	(9)	▲	**MATCH DAY II** (OCEAN)
9	(8)	▼	**TARGET RENEGADE** (IMAGINE)
10	(10)	✱	**DRAGON NINJA** (MELBOURNE HOUSE)

* AMSTRAD *

1	(1)	♦	**BATMAN** (OCEAN)
2	(2)	u	**ROBOCOP** (OCEAN)
3	(4)	▲	**BASKET MASTER** (IMAGINE)
4	(6)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN/MASTERTRONIC)
5	(3)	▼	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
6	(5)	▼	**CABAL** (OCEAN)
7	(9)	▲	**SUPER WONDERBOY** (ACTIVISION)
8	(8)	♦	**KICK OFF** (ANCO)
9	(-)	●	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
10	(7)	▼	**SHINOBI** (VIRGIN)

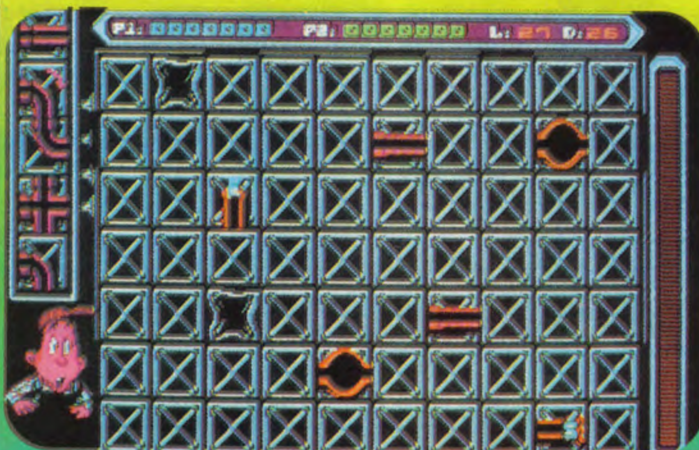
(♦) : Σταθερό (▲) : Άνοδος : Πτώση (▼) : Νέο (●)
Οι αριθμοί μέσα σε παρένθεση δηλώνουν τη θέση του προγράμματος τον προηγούμενο μήνα.
• Το δελτιό με τις επιλογές σας για το TOP GAMES βρίσκεται στη σελίδα 11.

* COMMODORE *

1	(1)	♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
2	(2)	▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
3	(4)	▲	**KICK OFF** (ANCO)
4	(3)	▼	**CABAL** (OCEAN)
5	(5)	▲	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
6	(7)	▲	**OPERATION WOLF** (OCEAN)
7	(6)	▼	**BATMAN** (OCEAN)
8	(8)	▲	**TETRIS** (MIRRORSOFT)
9	(10)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
10	(9)	▼	**MICROPROSE SOCCER** (MICROPROSE)

ATARI ST/AMIGA

1	(1)	▲	**KICK OFF** (ANCO)
2	(3)	▲	**THE NEWZEALAND STORY** (OCEAN)
3	(2)	▼	**BATMAN** (OCEAN)
4	(4)	▲	**BUBBLE BOBBLE** (FIREBIRD)
5	(5)	▲	**SILKWORM** (VIRGIN)
6	(▼)	●	**THE UNTOUCHABLES** (OCEAN)
7	(▼)	●	**PIPEMANIA** (EMPIRE)
8	(8)	♦	**ROBOCOP** (OCEAN)
9	(▼)	●	**PLAYER MANAGER** (ANCO)
10	(9)	▼	**CHASE H.Q.** (OCEAN)



Πολύ στατικότητα. Δείτε επιτέλους και κανένα καινούργιο παιχνίδι!

Κλασικά Platform Games

Τα πρώτα παιχνίδια της κατηγορίας αυτής ήρθαν σχεδόν ταυτόχρονα με την εμφάνιση των υπολογιστών. Από τότε έχουν "αναθρέψει" πολλές γενιές gamers (ποιος άραγε δεν έχει ασχοληθεί με το Manic Miner ή το Jet Set Willy;), κι έχουν αποκτήσει φανατικούς φίλους. Αν δεν το καταλάβατε ακόμη, μιλάμε για τα platform games, οι εκπρόσωποι των οποίων αποτελούν και το θέμα του Software file αυτού του μήνα...

Του Κ. Βασιλάκη

MANIC MINER

Οταν κάποιος μιλάει για platform games, αναπόφευκτα θα ανατρέξει στην αρχή της ιστορίας και θα θυμηθεί τα πρώτα παιχνίδια της Bug Byte, δηλαδή το Manic Miner και το Jet Set Willy. Ετσι και το Software file θα ήταν αδύνατο να μην αναφερθεί στα παιχνίδια αυτά, τώρα μάλιστα που και οι κάτοχοι των 16-bit μηχανημάτων έχουν τη δυνατότητα να ασχοληθούν με το Manic Miner, αφού έχουν ετοιμαστεί εκδόσεις του παιχνιδιού για τα μηχανήματα αυτά.

Στο παιχνίδι πρέπει να κατευθύνετε τον Miner Willy μέσα σε είκοσι σκοτεινά σπήλαια, έτσι ώστε να μαζέψει όλα τα κλειδιά που είναι διασκορπισμένα σ' αυτά, και να κερδίσει έτσι την ελευθερία του. Σε κάθε πίστα θα πρέπει να μαζέψετε τα κλειδιά που είναι τοποθετημένα σε δυσπρόσιτες περιοχές, και κατόπιν να κατευθυνθείτε στην έξοδο, πράγμα που θα ήταν εύκολο αν δεν υπήρχαν οι περιοδεύοντες κακοί, που αρχίζουν από καλόγερους και φτάνουν μέχρι... καθίσματα τουαλέτας, τα φυσικά εμπόδια που έχουν τη μορφή αγκαθωτών θάμνων και μυτερών βράχων, ο χρόνος που φαίνεται από την ποσότητα του διαθέσιμου οξυγόνου και, τέλος, μερικά φοβερά προσεγμένα άλματα που πρέπει να κάνετε, στα οποία, λάθη ενός μόνο pixel είναι μοιραία. Αν σ' αυτά προσθέσετε και μερικά πατώματα που δεν αντέχουν το βάρος του sprite σας, τότε έχετε μια ολοκληρωμένη άποψη του Manic Miner. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν είναι κάτι στο οποίο θα άξιζε να σταθεί κανείς - το ίδιο θα ισχύει



και για τον ήχο. Το gameplay ήταν πραγματικά πρωτοποριακό στην εποχή του, αλλά σήμερα δεν προσφέρει και πολλές συγκινήσεις...

CAULDRON

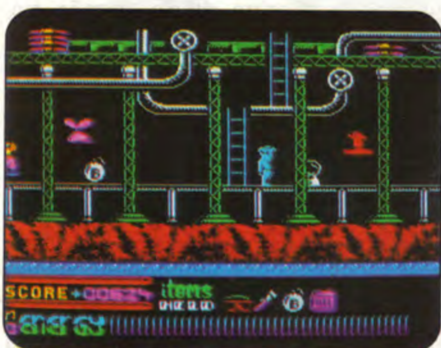
Με το επάγγελμα που διαλέξατε, δεν θα μπορούσατε να περιμένετε καλύτερες εξελίξεις: Είναι γνωστό ότι όλες οι μάγισσες αποκτούν εχθρούς, κι εσείς καταφέρατε να βρείτε το χειρότερο από αυτούς, τον Κολοκύθα. Το απαίσιο αυτό οπωροκηπευτικό λοιπόν, έκλεψε τη χρυσή σας σκούπα, πράγμα πολύ άσχημο για μια μάγισσα. Η μόνη σας επιλογή είναι να ξεκινήσετε να την πάρετε πίσω.



Για να τα καταφέρετε λοιπόν, θα πρέπει να κάνετε τα εξής: α) Να βρείτε τις κατάλληλες πόρτες, β) να μπείτε σ' αυτές και - πηδώντας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα - να φτάσετε στο icon που πρέπει να μαζέψετε, γ) αφού μαζέψετε όλα τα icons, να φτάσετε στην πόρτα πίσω από την οποία κρύβεται ο Κολοκύθας, να φτάσετε σ' αυτόν και να πάρετε πίσω τη σκούπα σας. Το πιο δύσκολο σημείο του παιχνιδιού είναι να φτάσετε ακριβώς στο σημείο που πρέπει για να πηδήξετε στην επόμενη πλατφόρμα, αφού αρκετές φορές χρειάζεται να πάτε στην άκρη κάποιας πλατφόρμας, και στην προσπάθειά σας αυτή είναι εύκολο να πέσετε - πράγμα πολύ οδυνηρό, γιατί όχι μόνο θα χάσετε, κατά πάσα πιθανότητα μια ζωή, αλλά είναι πιθανόν να υποχρεωθείτε να ανεβείτε ξανά μια διαδρομή που με πολύ κόπο είχατε διασχίσει λίγο πριν. Μαζί με αυτά, θα πρέπει να προστατεύετε και την ενέργειά σας από νυχτερίδες και άλλα όντα των σπηλαίων, τα οποία δεν αστειεύονται. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά έξω από τα μπουντρούμια του παιχνιδιού, ενώ μέσα θα μπορούσαν να ήταν αρκετά καλύτερα. Ηχητικά εφέ υπάρχουν αρκετά, και όσον αφορά το gameplay, θα μπορούσε να βελτιωθεί αρκετά, αν δεν χρειαζόταν τόση ακρίβεια στα άλματα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα.

DYNAMITE DAN II

Περνάμε κατευθείαν στο δεύτερο παιχνίδι της Microsoft, στο οποίο πρωταγωνιστεί ο Dynamite Dan. Το Dynamite Dan



ΙΙ δεν έχει καμία σχέση με δυναμίτες, αλλά ο κεντρικός ήρωας διατηρεί το όνομά του από το πρώτο παιχνίδι.

Ο Dynamite Dan παρουσιάζεται πολύ μουσικόφιλος στο παιχνίδι αυτό. Αποστολή του είναι να επισκεφθεί εννέα νησιά, να βρει τους δίσκους που βρίσκονται σε κάποιο σημείο τους, και να τους τοποθετήσει στα juke-boxes. Μόλις ο Dan εκπληρώσει την αποστολή του σε κάποιο νησί, πρέπει να επισκεφθεί το επόμενο. Η μετάβαση από νησί σε νησί γίνεται με ένα zeppelin που πάντα περιμένει τον Dan. Για να μπορέσει όμως ο Dan να το χρησιμοποιήσει, θα πρέπει να το εφοδιάσει με καύσιμα, τα οποία θα βρει στο νησί.

Στο παιχνίδι αυτό θα βρείτε μια εντυπωσιακή συλλογή από bonus αντικείμενα, που σας εφοδιάζουν με χρήσιμες ιδιότητες. Οι μπότες, για παράδειγμα, σας βοηθάνε να μην πνίγεστε στη θάλασσα, ο φακός εμποδίζει τους αντιπάλους να σας κλέβουν τα αντικείμενα που με τόσο κόπο μαζέψατε, τα γυαλιά δίνουν στον Dan "ανοσία" στα χτυπήματα του τρελού καθηγητή, τα οποία υπό άλλες συνθήκες θα έκαναν τον Dan να συμπεριφέρεται παράξενα για ορισμένο χρονικό διάστημα. Αν έλθετε σε επαφή με κάποιο αντίπαλο sprite, θα χάσετε ενέργεια, κι αν αυτή μηδενιστεί, τότε... "GAME OVER", ενώ το ίδιο συμβαίνει και αν πέσετε στη θάλασσα χωρίς μπότες. Η ενέργεια αναπληρώνεται με διάφορα φαγητά που βρίσκετε, αλλά μια και το sprite του Dan έχει... κοιλίτσα, οι ντόπιοι μάλλον φροντίζουν για τη σιλουέτα σας, με το να μην αφήνουν φαγητά σε μεγάλες ποσότητες.

Τα γραφικά είναι πολύ καλά, κι αλλάζουν εντελώς από το ένα νησί στο άλλο, ενώ ο ήχος είναι κι αυτός σε πολύ καλά επίπεδα, με πλούσια συλλογή από ηχητικά εφέ. Το gameplay είναι κι αυτό πολύ καλό, αν και μάλλον υπερβολικά δύσκολο μετά από το τέταρτο νησί.

AUF WIEDERSEHEN MONTY

Ο συμπαθέστατος τυφλοπόντικας Monty Mole δεν θα μπορούσε βέβαια να λείπει από οποιοδήποτε σοβαρό αφιέρωμα στα platform games, αλλά μια και πρωταγωνιστεί σε τέσσερα παιχνίδια, θα παρουσιάσουμε μόνο τα δύο τελευταία του, θα λείψουν δηλαδή το "Monty Mole" και το "Monty on the Run".

Στο "Auf Wiedersehen Monty", ο Monty Mole παρουσιάζεται κουρασμένος. Εχει βαρεθεί να τον κυνηγάνε κάθε λογής sprites, στα οποία δεν έχει κάνει τίποτε στο κάτω-κάτω. Γι' αυτό αποφασίζει να αποσυρθεί στο Montos, ένα νησί στην Ελλάδα, το οποίο προτίθεται να αγοράσει.

Για μια τέτοια αγορά χρειάζονται βέβαια χρήματα, τα οποία ο Monty δεν έχει. Αυτός είναι όμως ο σκοπός του στο παιχνίδι αυτό: Να μαζέψει τα χρήματα, ν'



αγοράσει το νησί και να εγκατασταθεί εκεί μόνιμα. Χρήματα κερδίζονται κάνοντας τις σωστές ενέργειες στο παιχνίδι, δηλαδή πηγαίνοντας τα σωστά αντικείμενα στις σωστές τοποθεσίες. Υπάρχουν ακόμη και αεροδρόμια που διευκολύνουν τις μετακινήσεις σας από τοποθεσία σε τοποθεσία.

Το "Auf Wiedersehen Monty" διαθέτει αρκετό χιούμορ, όπως αρκετά από τα παιχνίδια της Gremlin άλλωστε, και καλοσχεδιασμένα γραφικά. Τα sprites είναι μικρά, αλλά με καλό animation ενώ ο ήχος θα μπορούσε να είναι καλύτερος. Το παιχνίδι πάντως παίζεται ευχάριστα, και θα σας κρατήσει αρκετό καιρό απασχολημένους με τα έξυπνα παζλ του...

CAULDRON II

Κατά παράδοση, σε όλους τους "διαδόχους" των παιχνιδιών, καλείστε



να αντιμετωπίσετε τον ίδιο εχθρό που αντιμετωπίζατε και στον πρώτο μέρος του παιχνιδιού. Εξαίρεση στον κανόνα αυτό αποτελεί το Cauldron II, στο οποίο αλλάζουν εντελώς οι ρόλοι.

Εχοντας επανακτήσει η μάγισσα τη χρυσή σκούπα της, γύρισε στο κάστρο της για να ξεκουραστεί. Ο Κολοκύθας δεν θέλει να παραδεχθεί την ήττα του, κι έτσι ετοιμάζεται να πάρει εκδίκηση: Θα μπει μέσα στον πύργο της μάγισσας, θα κόψει μια τούφα από τα μαλλιά της, και θα τη χρησιμοποιήσει για κάποιο ξόρκι εναντίον της.

Μια δικαιολογημένη απορία που μπορείτε να έχετε, είναι το πώς κινείται ένα κολοκύθι. Ο τρόπος που το επιτυγχάνει είναι πραγματικά



περίεργος:

Ο Κολοκύθας αναπηδά στο έδαφος σε τρία δυνατά ύψη. Πατώντας το "αριστερά" ή το "δεξιά" τη στιγμή που αρχίζει το άλμα, ο Κολοκύθας κάνει ένα άλμα προς την αντίστοιχη κατεύθυνση, καλύπτοντας απόσταση ανάλογη του ύψους του άλματος. Αυτός ο τρόπος χειρισμού δεν είναι ο πιο εύκολος που έχουμε δει, και θα χρειαστείτε αρκετή προπόνηση, για να μπορέσετε να κάνετε το sprite να σας υπακούει.

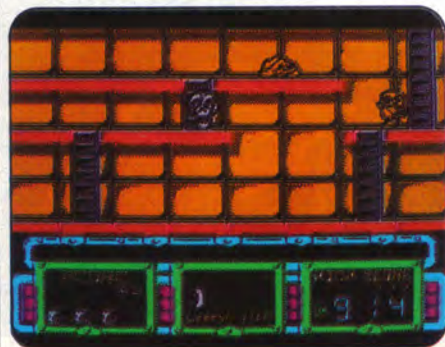
Αλλη τόση προπόνηση θα χρειαστείτε για να μάθετε πώς να αποφεύγετε τους σκελετούς και τα άλλα εχθρικά όντα που περιοδεύουν, και να φτάσετε στον τελικό σας στόχο.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, και τα sprites έχουν αρκετά καλό animation, αν και θα μπορούσαν να είναι καλύτερα σχεδιασμένα. Ηχητικά εφέ υπάρχουν λίγα, αλλά κάνουν καλά τη δουλειά τους. Το gameplay, τέλος, είναι πολύ καλό, αρκεί να έχετε την υπομονή να ασχοληθείτε μαζί του αρκετά, ώστε να συνηθίσετε το σύστημα ελέγχου.

FUTURE KNIGHT

Ποιος είπε ότι ο ιπποτισμός εξαφανίστηκε ταυτόχρονα με το τέλος του Μεσαίωνα; Πάντως όχι η Gremlin, γιατί αυτή ισχυρίζεται ότι ο ιπποτισμός θα συνεχίσει να υπάρχει και στο μέλλον.

Ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού είναι ένας κανονικότατος ιππότης, μόνο που αντί για τη γνωστή μεσαιωνική πανοπλία, είναι ντυμένος με μια στολή που μοιάζει μ' αυτές των αστροναυτών. Σκοπός του είναι να ελευθερώσει την πριγκίπισσα Αμαλία, που βρίσκεται αιχμάλωτη εχθρικών όντων, τα οποία την έχουν φυλακίσει σ' έναν πύργο. Για να φτάσει όμως στον πύργο ο ιππότης μας, πρέπει πρώτα να βγει από το διαστημόπλοιό του. Ολως τυχαίως, οι πόρτες που οδηγούν στην έξοδο είναι κλειδωμένες - συνεπώς



πρέπει να βρείτε τα κλειδιά. Αυτοί που σχεδίασαν το παιχνίδι, είχαν την ιδέα να τοποθετήσουν τα κλειδιά κατά τέτοιον τρόπο, ώστε να χρειάζεται να επαναλαμβάνετε την ίδια διαδρομή πολλές φορές, πράγμα εξαιρετικά κουραστικό. Βγαίνοντας από το διαστημόπλοιο, βρίσκεστε στο ύπαιθρο, όπου θα πρέπει να αναζητήσετε την είσοδο του πύργου. Μπορείτε να μαζέψετε και αντικείμενα και να τα χρησιμοποιήσετε, αλλά αυτό δεν φαίνεται να επηρεάζει και πολύ την πορεία σας στο παιχνίδι. Μέσα στο κάστρο τώρα, πρέπει να βρείτε το δωμάτιο όπου είναι φυλακισμένη η πριγκίπισσα και να την ελευθερώσετε, απλά αγγίζοντάς την. Αυτό όμως δεν είναι και πολύ εύκολο, γιατί το εσωτερικό του πύργου έχει λαβυρινθώδη δομή, κι έτσι μπορείτε άνετα να χαθείτε. Τα γραφικά είναι το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού, με καλοσχεδιασμένα sprites και καλό animation. Τα λίγα ηχητικά εφέ περνούν σχεδόν απαρατήρητα, και το gameplay θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, αν υπήρχε περισσότερη δράση.

NEBULUS

Το Nebulus έχει όλα τα χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που καταξίωσαν τη



Hewson στη συνείδηση των gamers: Είναι πρωτότυπο, με ωραία γραφικά και πολύ καλό gameplay.

Στο Nebulus ελέγχετε ένα βατραχάκι το οποίο προσπαθεί να ανέβει στην κορυφή ενός αριθμού πύργων, ίσως σε αναζήτηση της πριγκίπισσας που θα τον φιλήσει, μετατρέποντάς τον σε πρίγκηπα.

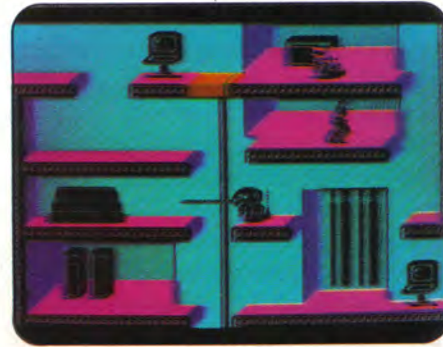
Ο πύργος διαθέτει, εκτός από τις πλατφόρμες, πόρτες που οδηγούν στην απέναντι πλευρά από αυτή που βρίσκεστε, πατάκια που έχουν την κακή συνήθεια να σπάνε όταν πατήσετε πάνω τους, ασανσέρ για επικοινωνία μεταξύ των διαφόρων επιπέδων, και πολλά εχθρικά όντα, που αν σας ακουμπήσουν, σας κάνουν να πέφτετε κάποια επίπεδα πιο κάτω, κι αν πέσετε κάτω από το τελευταίο επίπεδο, χάνετε μια ζωή. Αλλος ένας εχθρός είναι ο χρόνος, και θα πρέπει να βιαστείτε, αν θέλετε να φτάσετε στην κορυφή του πύργου πριν το "OUT OF TIME" εμφανιστεί στην οθόνη.

Κάθε φορά μπορείτε ν' ανεβαίνετε ένα σκαλάκι, να χρησιμοποιείτε κάποιο ασανσέρ, να πηδάτε πάνω από ένα σπασμένο πλακάκι ή να μπαίνετε σε κάποια πόρτα. Στο δρόμο σας μπορούν να εμφανιστούν εμπόδια, κάποια από τα οποία μπορείτε να εξαφανίσετε πυροβολώντας τα, ενώ το ίδιο ισχύει και για μερικά είδη κακών. Οσοι κακοί είναι ανθεκτικοί στους πυροβολισμούς σας, θα πρέπει να αποφεύγονται. Το gameplay του Nebulus το κάνει να ξεχωρίζει από πολλά παιχνίδια: Απλό, εθιστικό, με πολλές κρυμμένες παγίδες και αρκετά έξυπνα παζλ. Τα γραφικά είναι κι αυτά πολύ καλά, και τα sprites είναι μικρά, αλλά με αρκετή λεπτομέρεια και καλό animation, ενώ τα ηχητικά εφέ, τέλος, είναι το μόνο τμήμα του παιχνιδιού που επιδέχεται βελτίωση.

IMPOSSIBLE MISSION II

Οι τρελοί καθηγητές που έχουν σκοπό να βλάψουν την ανθρωπότητα, αποτελούν σίγουρα ένα από τα αγαπημένα θέματα των συγγραφέων παιχνιδιών, και ειδικότερα των platform games. Το Impossible Mission II ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών με τέτοιο θέμα, και αποτελεί φυσικά διάδοχο του Impossible Mission.

Σκοπός σας είναι να συγκεντρώσετε τα περιεχόμενα μιας κασέτας, την οποία θα εισαγάγετε αργότερα σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, θέτοντας έτσι τέλος στα σατανικά σχέδια του τρελού καθηγητή. Τα περιεχόμενα της κασέτας είναι όμως διασκορπισμένα σε έναν αξιοσέβαστο αριθμό πύργων, τους οποίους θα πρέπει να εξερευνήσετε. Οι πύργοι φυλάσσονται





από επικίνδυνα ρομπότ, που έχουν διαφορετική συμπεριφορά, ανάλογα με τον τύπο τους, ενώ ένας άλλος εχθρός είναι οι διάφορες τρύπες στο πάτωμα, στις οποίες αν πέσετε χάνετε πολύτιμο χρόνο.

Για να αντεπεξέλθετε στις δυσκολίες, έχετε στη διάθεσή σας αρχικά μόνο τις φυσικές σας ικανότητες. Πίσω από αντικείμενα όμως, μπορείτε να βρείτε πολύ χρήσιμα πράγματα, όπως βόμβες, κωδικούς για μετακίνηση των ασανσέρ, κωδικούς που σας επιτρέπουν να αδρανοποιήσετε για λίγο τα ρομπότ κ.ά. Τα περισσότερα από αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο όταν συνδεθείτε με κάποιο τερματικό, από αυτά που υπάρχουν σε αφθονία σε όλα τα δωμάτια των πύργων.

Αρκετά καλά γραφικά βρίσκουμε στο Impossible Mission II, σαφώς βελτιωμένα σε σχέση με τον προκάτοχό του, ενώ μεγάλη βελτίωση έχει επέλθει και στο animation.

Ο ήχος θα έπρεπε να είναι καλύτερος, ενώ το gameplay είναι καλό και με αρκετό βάθος, για να σας κρατήσει το ενδιαφέρον για αρκετό καιρό.

BIONIC COMMANDO

Κανείς βέβαια δεν απαγορεύει στα platform games να διαθέτουν arcade δράση, κι αυτό σκέφτηκε η U.S. Gold όταν ανέλαβε το conversion του coin-op αυτού. Δεν είναι όμως αυτή η μόνη διαφορά που έχει το Bionic Commando, σε σχέση με τα άλλα platform games: Ως τώρα, είτε ο ήρωάς μας μπορούσε να κάνει άλματα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, είτε υπήρχαν σκάλες που τον βοηθούσαν (ή και τα δύο). Στο Bionic Commando όμως, δεν βρίσκουμε ούτε το ένα ούτε το άλλο. Για να πηγαίνει ο ήρωάς μας από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, θα πρέπει να θέσει σε λειτουργία το μηχανικό του χέρι. Το χέρι αυτό μπορεί να τεντωθεί μέχρι ένα συγκεκριμένο μήκος, κι αν στη διαδρομή του βρει πλατφόρμα, τότε γατζώνεται από αυτήν.



Κατόπιν ο ήρωάς μας μπορεί να σκαρφαλώσει με τη βοήθεια του χεριού του στην πλατφόρμα που επιθυμεί, ή να το χρησιμοποιήσει για να κάνει ένα "αλά Ταρζάν" άλμα σε διπλανή πλατφόρμα.

Κατά τ' άλλα, το παιχνίδι είναι ένα τυπικό arcade, όπου έχετε σαν σκοπό να εξοντώσετε όλους τους εχθρούς σας, και να φτάσετε στο τέλος του πέμπτου level, για να σταματήσετε έναν πυρηνικό πύραυλο που είναι έτοιμος να εκτοξευθεί. Ολα αυτά πρέπει να γίνουν βέβαια μέσα σ' ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα.

Τα γραφικά του Bionic Commando είναι όμορφα και το animation των μικρών σχετικά sprites καλό. Στα ίδια καλά επίπεδα είναι και ο ήχος, αλλά το gameplay είναι αρκετά δύσκολο, ακόμη κι όταν έχετε συνηθίσει τον περίεργο τρόπο χειρισμού.

RICK DANGEROUS

Το παιχνίδι αυτό μόνο εν μέρει δικαιολογεί το χαρακτηρισμό "dangerous" που υπάρχει στον τίτλο του. Με την πρώτη ματιά φαίνεται ότι ο χαρακτηρισμός αυτός αναφέρεται στο χαρακτήρα του παιχνιδιού. Αν όμως παίξετε για λίγο, θα δείτε ότι ο χαρακτηρισμός αναφέρεται στο παιχνίδι συνολικά, το οποίο είναι επικίνδυνο για τα νεύρα σας. Ετσι, ανά πάσα στιγμή μπορεί να συμβεί ένα από τα ακόλουθα:

α) Να πέσει ένας βράχος στο κεφάλι



σας, αφαιρώντας σας έτσι μια ζωή.

β) Να εκτοξευθεί από κάποιον τοίχο ένα βέλος που θα σας σκοτώσει.

γ) Να πέσετε πάνω σε εχθρικό sprite.

δ) Να συμβεί, γενικά, κάτι άλλο που θα σας κάνει να χάσετε.

ε) Να κάνετε reset στον υπολογιστή.

Οπως ίσως καταλάβατε, το παιχνίδι δεν είναι και τόσο εύκολο. Γενικά, υπάρχει μόνο ένας τρόπος για να περάσετε ένα εμπόδιο, και ο τρόπος αυτός θα είναι ο τελευταίος που θα δοκιμάσετε. Για την ιστορία, ελέγχετε τον Rick και προσπαθείτε να βρείτε τους θησαυρούς που έχουν χαθεί στις ζούγκλες του Αμαζονίου.

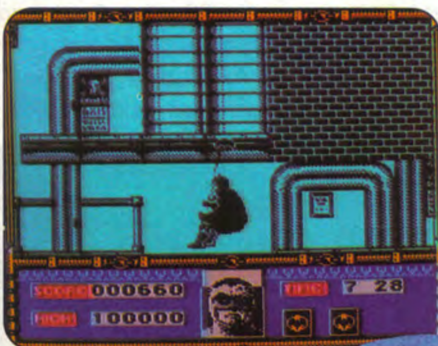
Ευτυχώς οι άλλοι τομείς του παιχνιδιού είναι πολύ καλύτεροι: Ωραία γραφικά, καλοσχεδιασμένα sprites με καλό animation, και ο ήχος είναι πολύ καλός, κυρίως στα 16-bit, όπου περιλαμβάνει και την κραυγή του Rick όταν πεθαίνει - και που δυστυχώς την ακούτε πολύ συχνά.

BATMAN – THE MOVIE

Οπως είναι γνωστό, το παιχνίδι αυτό χωρίζεται σε αρκετά κομμάτια, από τα οποία μόνο δύο είναι platform, αλλά τα κομμάτια αυτά είναι πολύ καλά, κι έτσι θα ήταν άδικο να μην αναφέρουμε το παιχνίδι εδώ. Τα platform κομμάτια του παιχνιδιού είναι το πρώτο, το "Axis Chemical factory", και το τελευταίο, το "The Cathedral". Στο πρώτο κυνηγάτε έναν κακοποιό, ο οποίος πέφτει μέσα σε οξύ και μεταμορφώνεται σε Joker, και στο τελευταίο κυνηγάτε τον ίδιο κακοποιό, αλλά με τη νέα του μορφή. Το παιχνίδι σ' αυτά τα δύο στάδια θα σας θυμίσει το "Bionic Commando", κυρίως λόγω του τρόπου που ο Batman χρησιμοποιεί ένα σχοινί για να ανεβαίνει σε πλατφόρμες στις οποίες δεν έχει πρόσβαση από σκάλες.

Στα άλλα κομμάτια του παιχνιδιού πετάτε με το bat-mobile μέσα στους δρόμους της Gotham City, προσπαθώντας να εξουδετερώσετε την απειλή του αερίου που φέρνει γέλιο, προσπαθείτε να βρείτε το κρησφύγετο του Joker, ή παίζετε ένα subgame, όπου πρέπει να διαλέξετε τα κατάλληλα αντικείμενα.

Το "Batman - The movie" διαθέτει πολύ καλά γραφικά, αρκετά καλό ήχο και πολύ καλό gameplay - αν και μερικές φορές γίνεται λίγο εκνευριστικό. Αποτελεί μια από τις καλύτερες στιγμές της Ocean.



IMPOSSAMOLE

Τρία περίπου χρόνια μετά την τελευταία εμφάνισή του στο "Auf Wiedersehen Monty", ο θρυλικός πλέον Monty Mole κάνει την επανεμφάνισή του στο "Impossamole". Για να συμβαδίζει με το πνεύμα της εποχής, η Gremlin έβαλε περισσότερη arcade δράση στο παιχνίδι, κι έτσι ο Monty μπορεί να πάρει εκδίκηση από τους διώκτες του, τους οποίους στα προηγούμενα παιχνίδια μπορούσε μόνο να αποφεύγει. Τώρα είναι δυνατό να κάνει χρήση των όπλων που μπορεί να βρει στο δρόμο, αλλά με φειδώ, γιατί τα πυρομαχικά είναι περιορισμένα. Αν όμως τελειώσουν, δεν έφτασε το τέλος: Ο Monty έχει πάρει μαθήματα στις πολεμικές τέχνες, κι έτσι του είναι δυνατό να εξοντώνει τους αντιπάλους του με χτυπήματα, αν και αυτό στοιχίζει συνήθως σε ενέργεια.



Τα γραφικά είναι στα ίδια σχεδόν επίπεδα με το "Auf Wiedersehen Monty", με κάποιες βελτιώσεις, ενώ το animation παραμένει στα ίδια υψηλά επίπεδα. Ο ήχος είναι καλός, και το gameplay στα συνηθισμένα επίπεδα της Gremlin... ■



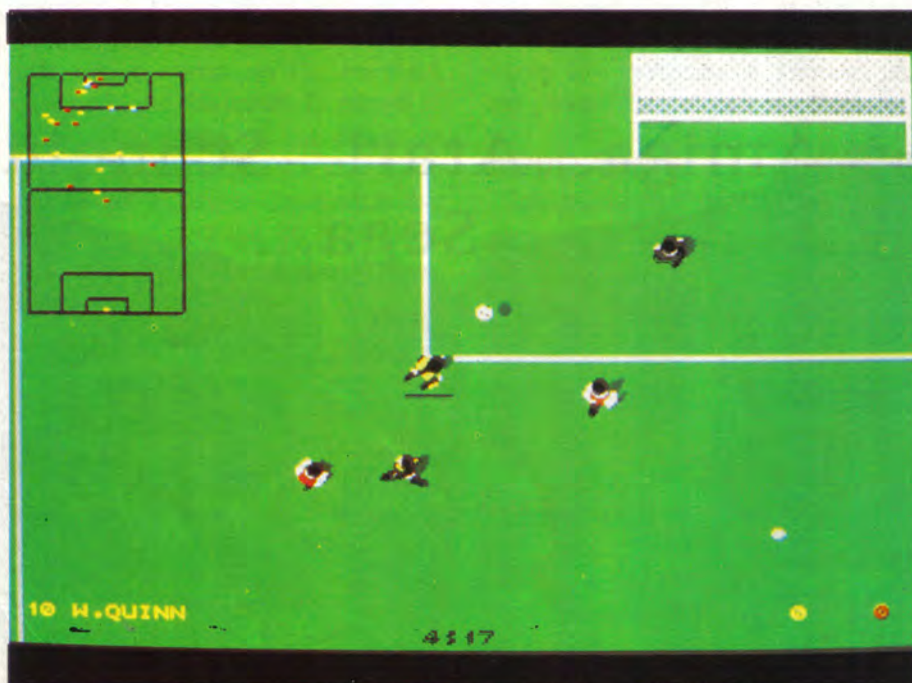
ΤΑ 12 PLATFORM GAMES ΜΕ ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΓΡΑΦΙΚΑ	SPRITES	ANIMATION	ΗΧΟΣ	ΕΥΚΟΛΙΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ	PLAYABILITY	ΓΕΝΙΚΑ
MANIC MINER	5	5	6	7	6	5	5
CAULDRON	6	6	6	5	6	6	6
DYNAMITE DAN II	8	7	8	9	8	8	8
AUF WIED. MONTY	7	7	8	6	7	7	7
CAULDRON II	7	6	7	6	5	7	7
FUTURE KNIGHT	7	7	8	5	6	6	6
NEBULUS	8	7	8	7	9	9	9
IMPOSSIBLE MISSION II	7	8	8	7	8	8	8
BIONIC COMMANDO	7	6	7	6	6	7	7
RICK DANGEROUS	8	8	9	9	8	6	8
BATMAN-THE MOVIE	9	9	9	8	9	9	9
IMPOSSAMOLE	8	7	8	6	7	7	7

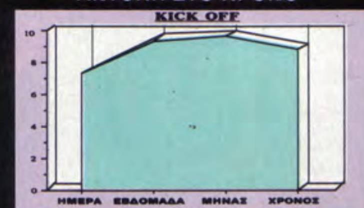
Σημ.: Η βαθμολογία είναι με άριστα το 10

KICK OFF 2

ΕΙΔΟΣ	FOOTBALL SIMULATOR
Η/Υ	ATARI ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ANCO
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Προκειται για ενα παιχνιδι που μπορει και να μην το βαρεθειτε ποτε.



Τέλειο τερραίν (διαφορετικό, ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες), καλύτερα sprites, μπάλα και κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 97%



Τα συνηθισμένα καλά εφέ (ζητωκραυγές και ήχοι του γηπέδου).

ΗΧΟΣ 89%



Σωστό κοντρόλ, στη σωστή ταχύτητα. Τέλειο.

GAMEPLAY 96%



Άψογο από κάθε άποψη.

ΓΕΝΙΚΑ 98%

ΤΙ ΕΙΝΑΙ το Kick Off 2; Ισως το καλύτερο ποδοσφαιράκι που έχετε παίξει, και σίγουρα ο τέλειος συνδυασμός όλων των ποδοσφαιρικών παιχνιδιών που έχει κυκλοφορήσει η Anco. Το Kick Off 2 έρχεται γεμάτο βελτιώσεις. Αρχικά έχουν ενσωματωθεί μερικά χαρακτηριστικά που σίγουρα αποζητούσαν όλοι οι ποδοσφαιρόφιλοι. Ετσι, μπορούν τώρα να παίξουν μέχρι και τέσσερις παίκτες, αντίπαλοι ή όχι. Μπορείτε λοιπόν να βρείτε κάποιον πεπειραμένο φίλο σας και να παίξετε στην ίδια ομάδα, κόντρα στον υπολογιστή, ή κόντρα σε δύο άλλους παίκτες. Ταυτόχρονα, υπάρχουν πολλά χαρακτηριστικά από το Extra Time και από το Player Manager. Μπορείτε π.χ. να φορτώσετε την ομάδα που με τόσο κόπο είχατε φτιάξει στο Player Manager, ή το σύστημα που είχατε τροποποιήσει, και να τα χρησιμοποιήσετε. Υπάρχουν επίσης και άλλες options που κάνουν το παιχνίδι ρεαλιστικότερο: Μπορείτε να διαλέξετε μια από τις εθνικές ομάδες που υπάρχουν και να της αλλάξετε το όνομα και τα χρώματα της εμφάνισης, προσαρμόζοντάς την στα μέτρα σας. Επίσης, μπορείτε να λάβετε μέρος στο παγκόσμιο κύπελλο, διαλέγοντας μια ομάδα (και κάποιες άλλες οι φίλοι σας), και να ριχτείτε στη μάχη.

> Ακόμα πιο κοντά στο πραγματικό ποδόσφαιρο.

Από την πλευρά των controls τώρα, έχουν κρατηθεί τα καλύτερα στοιχεία από το Extra Time: Υπάρχουν φαλτσαριστά σουτ, δυνατότητα για βρεγμένο, ξερό ή λασπωμένο γήπεδο και, τέλος, άνεμος. Ταυτόχρονα έχει προστεθεί η δυνατότητα να παίζετε το παιχνίδι στο 50% ή στο 25% της κανονικής του ταχύτητας.

Στο κυρίως παιχνίδι, παρατηρούμε ότι ο τρόπος παιχνιδιού έχει γίνει ρεαλιστικότερος. Τουλάχιστον στον τομέα του ελέγχου της μπάλας, οι παίχτες ενεργούν περίπου σαν να είναι άνθρωποι. Μεγάλη βελτίωση έχουν κάνει οι προγραμματιστές και στον τερματοφύλακα, ο οποίος τώρα πια δεν τρώει "φάβες" γκολ, ενώ μερικές φορές πιάνει τα άπιαστα. Τα φάουλ που γίνονται κοντά στις περιοχές μπορούν να εκτελεστούν κατευθείαν, ενώ υπάρχει το ανάλογο τείχος. Βελτίωση έχει γίνει και στον τομέα των offsides, τα οποία δεν υπάρχουν μεν σαν παράβαση, υπάρχουν όμως σαν κανονισμός.



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Το μόνο που δεν μας άρεσε είναι ότι υποχρεώνει τους δύο παίκτες (όταν εκείνοι παίζουν σαν ομάδα ενάντια στον υπολογιστή ή σε δύο άλλους) να διαλέξουν κάποιον παίκτη, τον οποίο - και μόνο αυτόν - θα ελέγχουν. Θα θέλαμε να υπήρχε η δυνατότητα να ελέγχει ο κάθε παίκτης παραπάνω από έναν ποδοσφαιριστή.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης μπορεί να είναι ευχαριστημένος: Θα σταματήσει να μας φωνάζει ότι παίζουμε Kick Off, αφού θα παίζουμε... Kick Off 2! Λοιπόν το ποδοσφαιράκι είναι από τα καλύτερα (μάλλον το καλύτερο) που έχουμε παίξει, και θα παίζουμε για καιρό. Μάλιστα τώρα με το Mundial, "ήρθε κι έδεσε". Συγχαρητήρια, Anco, για άλλη μια φορά.

Δ. Παυλής

Δηλαδή ο υπολογιστής δεν στήνει τους παίκτες (ανεξάρτητα από ομάδα, μη νομίσετε ότι ευνοεί τον ευατό του) σε θέση "κραγμένου" offside. Βέβαια, κάποιες περιπτώσεις περνούν στο ντούκου, αλλά δεν υπάρχει εκείνη η ελευθερία κινήσεων που υπήρχε ακόμη και στο Extra Time, όπου μπορούσε να βρεθεί παίκτης 20 - 30 μέτρα offside και να βάλει γκολ. Η υπόθεση γκολ είναι κάτι αρκετά δύσκολο στο Kick Off 2, κυρίως γιατί οι τερματοφύλακες είναι πάρα πολύ καλοί, αλλά και γιατί οι αμυντικοί τοποθετούνται πολύ καλύτερα. Ειδικότερα, οι τερματοφύλακες σε μερικές περιπτώσεις κάνουν αποκρούσεις που είναι αδύνατο να γίνουν.

Γενικά πάντως, αν και το Kick Off 2 δεν ευνοεί τα μεγάλα σκορ και το πολύ θεαματικό ποδόσφαιρο (δεν μπορείτε να παίξετε σαν Βραζιλιάνοι, μπορείτε όμως να διαπρέψετε σαν Γερμανοί), είναι το καλύτερο ποδοσφαιράκι που έχει κυκλοφορήσει. Ευχόμαστε μόνο ο αντίπαλός του να είναι (όταν κυκλοφορήσει) ακόμα καλύτερος. (Το είδαμε σε Amiga)

● **Α. Λεκόπουλος**

ELEVATOR ACTION

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
Η/Υ	ZX, CPC,CBM
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GRANDSLAM
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Απλά γραφικά, και το animation δεν είναι τόσο καλό. Το scrolling βρίσκεται σε καλύτερα επίπεδα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 58%

Λίγα ηχητικά εφέ, ενώ δεν υπάρχει και in-game tune.
ΗΧΟΣ 50%

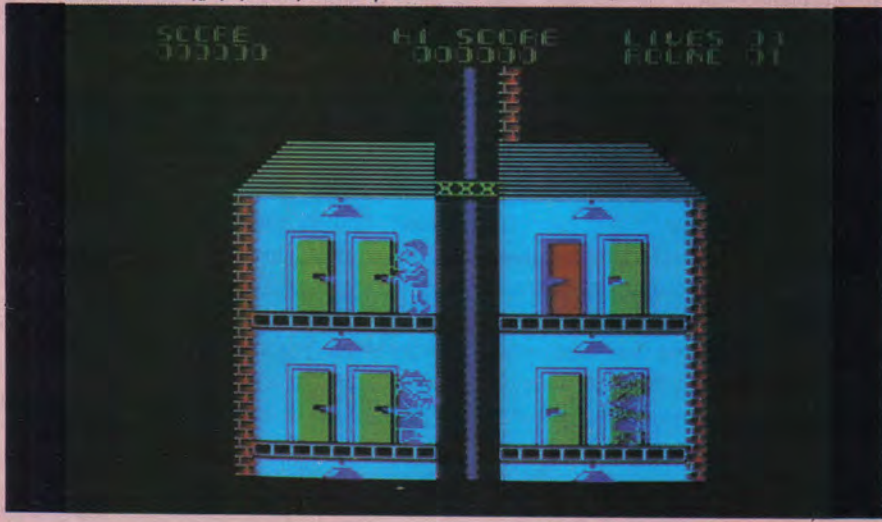
Στην αρχή είναι αρκετά εθιστικό, αλλά αρκετά μονότονο στη συνέχεια.
GAMEPLAY 74%

Αξιόλογο κομμάτι για τη συλλογή σας, ειδικά στη χαμηλή τιμή που κυκλοφορεί τώρα.
ΓΕΝΙΚΑ 70%

ΤΟ 1985 περίπου, είχε κυκλοφορήσει από την Taito το coin-op "Elevator Action". Το coin-op αυτό ποτέ δεν έγινε μεγάλη επιτυχία, αλλά η Grandslam έκρινε σκόπιμο να αποκτήσει το licence του παιχνιδιού, και να κάνει το conversion για τους home υπολογιστές. Τώρα έχουμε τη budget έκδοση του παιχνιδιού, δηλαδή το παιχνίδι κυκλοφορεί ξανά σε πιο φθηνή τιμή.

Είστε ένας μυστικός πράκτορας, και για μια ακόμη φορά θα αναλάβετε μια εξαιρετικά επικίνδυνη αποστολή: Θα πρέπει να εισβάλετε στα κτίρια των εχθρικών μυστικών υπηρεσιών, να αποσπάσετε όλα τα μυστικά τους σχέδια, και κατόπιν να φύγετε για να πάτε στο επόμενο κτίριο. Οι αντίπαλοι μάλλον δεν είναι πολύ έξυπνοι, αφού έχουν βάψει όλες τις πόρτες των γραφείων στα οποία βρίσκονται τα σχέδια, με κόκκινο χρώμα. Αυτό διευκολύνει την αποστολή σας, αλλά το αντίθετο ακριβώς κάνουν οι αντίπαλοι πράκτορες που περιπολούν στο κτίριο και πυροβολούν εναντίον σας, μόλις σας εντοπίσουν. Εσείς μπορείτε να ανταποδώσετε τους πυροβολισμούς, αλλά έχετε τη δυνατότητα να εξοντώσετε τους αντιπάλους σας με ένα κτύπημα καράτε, ή πυροβολώντας μια λάμπα, η οποία κατόπιν θα πέσει στο κεφάλι τους. Ανάμεσα στους ορόφους του κτιρίου μετακινείστε χρησιμοποιώντας τα ασανσέρ, αλλά πρέπει να τα χρησιμοποιείτε με προσοχή, γιατί μπορεί να βρεθείτε εύκολα στο βάθος του φρεατίου του ασανσέρ, ή να σας συνθλίψουν στο ταβάνι κάποιου ορόφου. Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις σκάλες, αλλά αυτές είναι δυσεύρετες. Τα γραφικά δεν είναι τα καλύτερα που έχουμε δει, και το ίδιο ισχύει και για το animation. Ο ήχος είναι σε μέτρια επίπεδα, και το gameplay αρκετά καλό στην αρχή, αλλά δεν θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για πολύ...

● **Δ. Ασημακόπουλος**



SKATE OF THE ART



ΕΙΔΟΣ	SKATEBOARD SIMULATION
Η/Υ	AMIGA, ATARI ST
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	LINEL
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αρκετό ενδιαφέρον στην αρχή, το οποίο μετά πέφτει απότομα.

Το animation είναι πολύ καλό, όπως και το scrolling. Λίγη λεπτομέρεια παραπάνω δεν θα έβλαπτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ 78%

Αρκετά καλό το εισαγωγικό θέμα, όμως τα εφέ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δεν είναι αρκετά.

ΗΧΟΣ 69%

Το ότι σας γυρίζει στην αρχή του level όταν χάσετε, είναι εκνευριστικό. Ευτυχώς, τα levels είναι σύντομα.

GAMEPLAY 76%

Το παιχνίδι είναι αρκετά καλό, αν και ελάχιστα πρωτότυπο. Πάντως, θα σας διασκεδάσει για κάποιο χρονικό διάστημα.

ΓΕΝΙΚΑ 74%

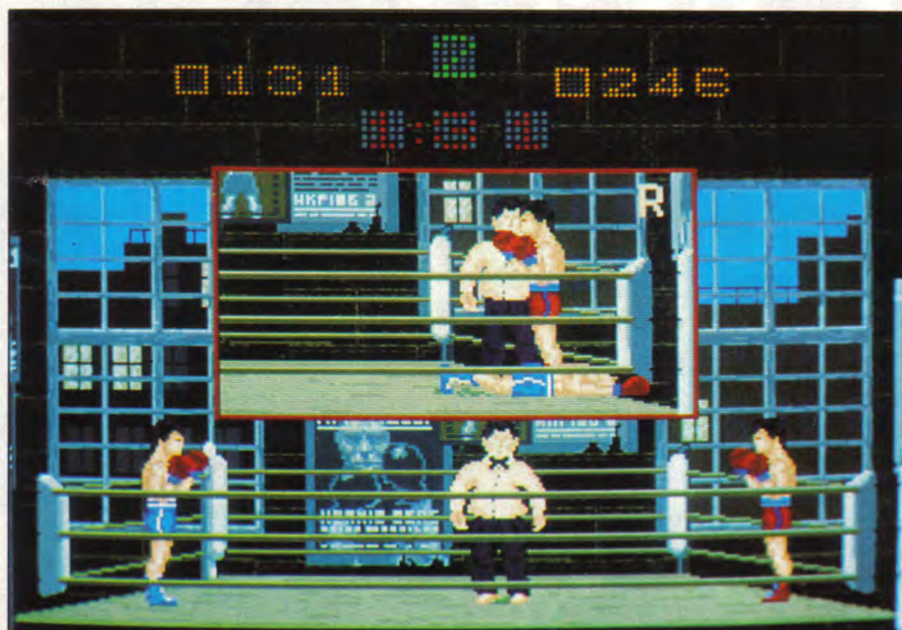
ΟΙ ΕΤΑΙΡΙΕΣ κατασκευής παιχνιδιών, βλέποντας την απότομη άνοδο στο δείκτη των ατυχημάτων με skateboard, αποφάσισαν να προσφέρουν κάποιους πιο ακίνδυνους τρόπους ενασχόλησης με τα σπορ αυτά, και συγκεκριμένα μέσα από τις οθόνες των υπολογιστών. Η ιστορία αρχίζει από αρκετά παλιά, θα θυμάστε το 720° και το Skate Crazy, και φτάνει μέχρι τις μέρες μας. Στο "Skate of the art" είστε ένας εξπέρ του skateboard: Μπορείτε να μείνετε πάνω στο skate-board για αρκετή ώρα, να αυξομειώνετε την ταχύτητά σας, δίνοντας ώθηση με το πόδι ή πατώντας φρένο, να οδηγείτε μόνο στους δύο πίσω τροχούς, να κάνετε άλματα και να προσγειώνεστε πάλι πάνω στο skateboard σας, καθώς και να κάνετε περίτεχνα ακροβατικά, και πάλι χωρίς να προσγειώνεστε σε κάποια... περίεργη στάση. Ολες αυτές τις φιγούρες μπορείτε να τις κάνετε στην εντέλεια, αλλά υπό μία προϋπόθεση: Θα πρέπει το έδαφος να είναι λείο. Προϋπόθεση που - όπως εύκολα καταλαβαίνετε - δεν ισχύει στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Κάθε μία από τις είκοσι πίστες του "Skate of the art" έχει το δικό της σύνολο από εμπόδια, τα οποία θα πρέπει να υπερπηδήσετε για να φτάσετε επιτυχώς στην επόμενη. Τα εμπόδια έχουν τη μορφή αντικειμένων που βρίσκονται διάσπαρτα στην πίστα, και θα πρέπει να τα υπερπηδήσετε, χρησιμοποιώντας το άλμα, κεκλιμένων επιπέδων τα οποία θα πρέπει να ανέβετε οδηγώντας στις δύο πίσω ρόδες του skateboard, και κατόπιν να κατέβετε από την πλατφόρμα στην οποία ανεβήκατε, είτε με άλμα είτε χρησιμοποιώντας κάποιο άλλο κεκλιμένο επίπεδο κ.λπ. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στο άλμα, αφού η απόσταση που θα διανύσετε στον αέρα επηρεάζεται από την ταχύτητα που θα έχετε τη στιγμή που θα επιχειρήσετε το άλμα, και έτσι, για να περάσετε πολλά εμπόδια στη σειρά, θα πρέπει να αναπτύξετε αρκετή ταχύτητα. Τα ακροβατικά νούμερα μπορούν να πάρουν τη θέση των αλμάτων, καλύπτουν μεγαλύτερη απόσταση και δίνουν και περισσότερους βαθμούς. Εκτός από τις είκοσι κανονικές πίστες του παιχνιδιού, υπάρχουν και τρεις bonus πίστες, όπου μπορείτε να κερδίσετε επιπλέον πόντους, καθώς και η δοκιμασία του "World Skatepark", που έρχεται μετά από τα είκοσι επίπεδα.

> Γίνετε εξπέρ στο skateboard, χωρίς να κινδυνεύσετε να πάθετε ατύχημα.

Από άποψη γραφικών, το παιχνίδι δεν τα καταφέρνει κι άσχημα, αν και τα sprites θα μπορούσαν να είχαν δουλευτεί περισσότερο. Τα background graphics είναι αρκετά καλά, και σκρολάρουν ομαλά. Ο ήχος είναι σχετικά καλός, με κάποια ηχητικά εφέ που θα έπρεπε να είναι περισσότερα. Το gameplay, τέλος, είναι κι αυτό καλό, αν και σε κάποια levels ίσως να εκνευρισθείτε, ιδίως αν χάνετε συνεχώς στο τέλος του επιπέδου, οπότε θα χρειαστεί να το παίξετε από την αρχή. Γενικά πρόκειται για ένα αξιόλογο παιχνίδι, που αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του.

• Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

THE CHAMP



ΕΙΔΟΣ	BOXING SIMULATION
Η/Υ	ATARI ST , AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	LINEL
ΔΙΑΘΕΣΗ	THIRDWAVE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Σε ομοια περιπου επιπεδα κινειται το ενδιαφερον του παικτη. Τιποτα το φοβερο. Απλα συμπαθες.



Αν και δεν υπάρχει τίποτα σπουδαίο, τα πάντα είναι προσεγμένα και καλοσχεδιασμένα.

ΓΡΑΦΙΚΑ 86%



Φοβερή εισαγωγή, καλή συλλογή ήχων και σωστή μεταφορά του μουσικού θέματος του φιλμ.

ΗΧΟΣ 90%



Αν και τα controls συνηθίζονται εύκολα, δεν υπακούουν πάντα.

GAMEPLAY 76%



Αρκετά "συγκινητική" προσπάθεια. Μάλλον θα σας αρέσει.

ΓΕΝΙΚΑ 88%

ΣΚΟΠΟΣ σας στο παιχνίδι είναι να γίνετε από άσημος μποξέρ που είστε, μεγάλο αστέρι του ρινγκ. Αρχίζετε λοιπόν από πολύ χαμηλά, και προσπαθείτε να ανεβείτε. Το παιχνίδι σας δίνει την ευκαιρία να προπονηθείτε, να δώσετε αγώνες, και τέλος, να μπείτε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα. Το αρχικό μενού, όσον αφορά τις μάχες, έχει τις εξής επιλογές: Sparring και training - και οι δύο πολύ χρήσιμες. Με την πρώτη, μπορείτε να εξασκηθείτε πριν τον αγώνα, ενώ με τη δεύτερη μπαίνετε στο γυμναστήριο για προπόνηση. Η προπόνηση περιλαμβάνει τρεις "ασκήσεις": Σκοινάκι, σάκο του μποξ και "αχλαδάκι". Να τα δούμε με τη σειρά. Το σκοινάκι το ξέρετε, και σίγουρα θα έχετε παίξει όλοι. Ο σάκος είναι περισσότερο εξάσκηση στην τεχνική των χτυπημάτων: Μπροστά σας στέκεται ο εκπαιδευτής σας, και δίνει κάποια συγκεκριμένα χτυπήματα στο σάκο. Εσείς ακολουθείτε από πίσω, και πρέπει να δώσετε τα ίδια ακριβώς χτυπήματα. Ανάλογο είναι και το σκορ.

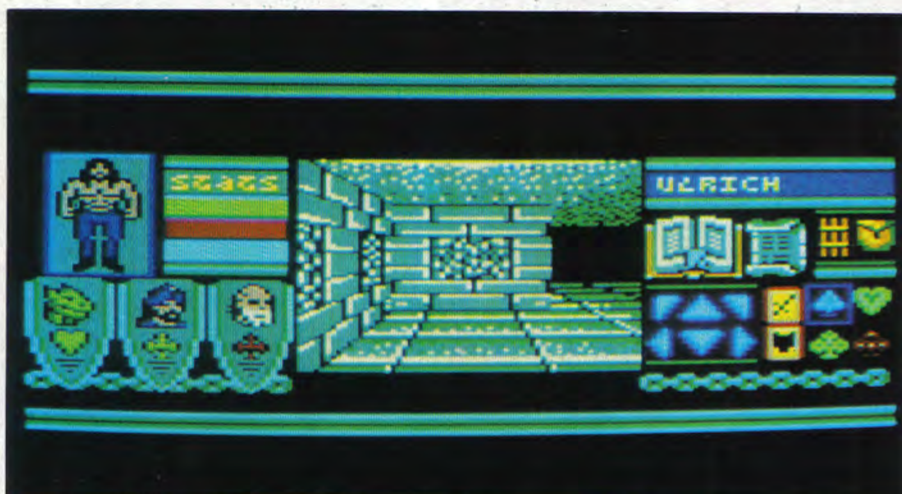
Το "αχλαδάκι", τέλος, είναι ο μικρός εκείνος σάκκος που κρέμεται στο ύψος του προσώπου σας περίπου, και πηγαινοέρχεται γρήγορα. Το να πάτε στο γυμναστήριο δεν το κανονίζετε εσείς, αλλά γίνεται αν κάποιος έχει δει τον μποξέρ σας και έχει κρίνει ότι είναι αξιόλογος. Τέλος, έχουμε τη μάχη στο ρινγκ. Το The Champ σας δίνει δεκαοκτώ διαφορετικές κινήσεις: Εννιά επιθετικές και εννιά αμυντικές. Βλέπετε τη δράση από τα πλάγια, και επάνω στο ρινγκ υπάρχουν οι δύο μποξέρ και ο διαιτητής. Αρχικά βρίσκεστε στα αριστερά, αλλά μπορείτε - αν τα βρείτε σκούρα - να αλλάξετε μεριές. Σημειώστε ότι τα controls του joystick δεν αλλάζουν όταν αλλάζετε πλευρές, κάτι που βολεύει πολύ τον παίκτη. Η κατάσταση των αντιπάλων φαίνεται από δύο οριζόντιες μπάρες ενέργειας που υπάρχουν στο επάνω μέρος της οθόνης, και μειώνονται ανάλογα με τα χτυπήματα (κάθε χτύπημα έχει και διαφορετικό αποτέλεσμα). Ολα αυτά, μέχρι τελικής πτώσεως. Το αποτέλεσμα της αναμέτρησης καταχωρείται στη μνήμη του υπολογιστή, και στη συνέχεια (αν θέλετε) σε δισκέτα. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά: Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και καλοσχεδιασμένα, ενώ τα background graphics (γυμναστήρια κ.λπ.) πολύ προσεγμένα. Αρκετά καλή είναι και η κίνηση, αν κρίνει κανείς από το μέγεθος των sprites. Κάποιο πρόβλημα ωστόσο εντοπίζεται στα controls, που δεν είναι και τόσο ακριβή. Ειδικότερα, αν σας στριμώξει ο αντίπαλος στα σκοινιά, ή σας αρχίσει στα συνεχή χτυπήματα, είναι δύσκολο να ξεφύγετε, αφού το sprite σας δεν υπακούει στις εντολές του joystick. Κάτι ανάλογο συμβαίνει και στα εναλλασσόμενα χτυπήματα. Ο ήχος τώρα, περιλαμβάνει το εισαγωγικό κομμάτι από την ταινία Rocky, και sampled ήχους (φωνές διαιτητή, πλήθους και ήχους χτυπημάτων) που τον κάνουν πολύ ατμοσφαιρικό. Στα υπέρ του παιχνιδιού είναι και η πολύ καλή εισαγωγή. *(Το είδαμε σε Amiga)*

> Ο δρόμος προς τη δόξα είναι γεμάτος από κούραση και σκληρή προπόνηση.

● Α. Λεκόπουλος

BLOODWYCH

ΕΙΔΟΣ	GRAPHIC ADVENTURE
Η/Υ	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	IMAGE WORKS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οπως κάθε adventure άλλωστε, το Bloodwych αντέχει πολύ στο χρόνο. Ωστόσο έχει το πλεονέκτημα να μπορεί να ρίχνει τον παίκτη στο παιχνίδι, χωρίς να τον αναγκάζει να διαβάσει 850 σελίδες από το manual.



Ο βαθμός είναι τελείως αντικειμενικός, αφού οι προγραμματιστές μόνο εκεί δεν έχουν ρίξει βάρος. Δεν θα πρέπει να σας απογοητεύσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65%



"Συνηθισμένα καλό"

ΣΕΝΑΡΙΟ 85%



Εύκολα μαθαίνετε τα controls και τα icons. Αριστα παίρνει το two-player mode.

GAMEPLAY 92%



Αψογο σύνολο (ανάλογα με τους υπολογιστές βέβαια) από κάθε άποψη.

ΓΕΝΙΚΑ 93%

ΤΟ BLOODWYCH αρχικά, φαίνεται ίδιο με όλα τα γιγάντια graphic adventure games: Τεράστιο manual, icons στην οθόνη και διάφορα άλλα. Πρόκειται για ένα adventure παιχνίδι, όπου ελέγχετε μια ομάδα που αποτελείται από τέσσερις χαρακτήρες. Καθένας από αυτούς έχει τα δικά του χαρακτηριστικά (δύναμη, εξυπνάδα κ.λπ.), και μπορεί να σας χρησιμεύσει με διαφορετικό τρόπο. Αρχίζοντας το παιχνίδι λοιπόν, φτιάχνετε την ομάδα σας μελετώντας και διαλέγοντας τους ήρωές σας. Ενα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του Bloodwych είναι και το ότι μπορούν να παίξουν δύο παίκτες ταυτόχρονα, ελέγχοντας ο καθένας διαφορετικές ομάδες. Το Bloodwych, αν και "οκτάμπιτο", δίνει αρκετές δυνατότητες.

Αν έχετε ασχοληθεί καθόλου με το Dungeonmaster, ή το Xenomorph τότε το layout της οθόνης θα σας είναι γνωστό: Υπάρχει στη μέση το κεντρικό παράθυρο, απ' όπου βλέπετε τον έξω κόσμο, υπάρχουν αριστερά τα icons με τα πρόσωπα της ομάδας σας και δεξιά το menu των εντολών και του inventory.

Το Bloodwych σαν παιχνίδι δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο - τουλάχιστον στην αρχή. Επίσης υπάρχει και ένα πολύ χρήσιμο reincarnation room απ' όπου μπορείτε να πάρετε νέα μέλη για την ομάδα σας - αν τα δικά σας αποχαιρετήσουν το μάταιο τούτο κόσμο. Ωστόσο, αυτή είναι μια λύση όχι και τόσο ενδεδειγμένη, αφού όσοι μπαίνουν στο παιχνίδι δεν έχουν την πείρα των "παλιών" (δεν ξέρουν τόσο καλά spells και δεν είναι τόσο δυνατοί). Δουλεύετε για μια ομάδα μάγων, γνωστή με το όνομα Bloodwych, που σας πλήρωσαν για να πάτε και να σκοτώσετε τον Zendrick. Ποιος είναι ο Zendrick τώρα. Ενας αρκετά μοχθηρός τύπος που σχεδιάζει να καταστρέψει το σύμπαν, αμολώντας ένα τρομερό τέρας που θα φτιάξει με τη μαγική του δύναμη και τη βοήθεια τεσσάρων κρυστάλλων. Σκοπός σας λοιπόν είναι να σκοτώσετε όλα τα τέρατα - φρουρούς που έχει αμολύσει ο Zendrick για να σας εμποδίσουν, να βρείτε τους τέσσερις κρυστάλλους, να σκοτώσετε τον Zendrick και τέλος (τέλος;) να καταστρέψετε το δημιούργημά του. Μάλλον δεν είναι και τόσο εύκολα τα πράγματα. Αρχικά, και εκτός από τα υπόλοιπα, έχετε να αντιμετωπίσετε την τεράστια έκταση στην οποία διαδραματίζεται το παιχνίδι. Η χαρτογράφηση είναι απαραίτητη αν θέλετε να επιβιώσετε. Το ίδιο απαραίτητη είναι η παρατηρητικότητα: Μπορεί να βρεθείτε στη δυσάρεστη θέση να παίζετε τρεις μέρες για να φτάσετε στο τέλος του πρώτου level, και να ανακαλύψετε ότι η πόρτα είναι κλειδωμένη. Σ' εκείνο το σημείο, ίσως θυμηθείτε ότι κάπου 756 δωμάτια πριν, είχατε δει κάποιο κλειδί που σας φάνηκε άχρηστο. Λοιπόν, να που δεν είναι. Τρίτο απαραίτητο πράγμα στο παιχνίδι είναι τα spells (μαγικά ξόρκια): Προσπαθήστε να μάθετε όσα περισσότερα μπορείτε. Τα γραφικά του παιχνιδιού τώρα είναι μάλλον μέτρια: Τα sprites μεν είναι προσεγμένα, αλλά τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά και μονότονα. Το αποτέλεσμα είναι να χάνεστε πολύ εύκολα, αφού όλες οι τοποθεσίες μοιάζουν πολύ μεταξύ τους. Ωστόσο αυτό δεν αποτελεί σπουδαίο μειονέκτημα για το παιχνίδι: Το Bloodwych έχει να προσφέρει πολλά σε έναν έμπειρο adventurer, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να παιχτεί πολύ εύκολα από έναν αρχάριο. Αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του. (Το είδαμε σε Amstrad).

> Κρύα, υγρά και επικίνδυνα μπουντρούμια.

● Α. ΛΕΚΟΠΟΥΛΟΣ

VENDETTA



ΕΙΔΟΣ	ARCADE-ADVENTURE
H/Y	ZX, CPC, CBM, ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΚΑΣΕΤΑ/ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SYSTEM 3
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η συνήθης πορεία των arcade-adventures. Ωστόσο, λόγω της καλής ποιότητας η βαθμολογία είναι υψηλή.



Καλοσχεδιασμένα background graphics και sprites με καλό animation.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%



Ο ήχος είναι το πιο αδύνατο στοιχείο του παιχνιδιού. Θα θέλαμε περισσότερα και καλύτερα εφέ.

ΗΧΟΣ 58%



Αρκετή arcade δράση και αρκετό ψάξιμο στη σωστή αναλογία.

GAMEPLAY 87%



Ίσως λίγο πιο έξυπνοι γρίφοι να βοηθούσαν. Πάντως, είναι πολύ καλό.

ΓΕΝΙΚΑ 85%

ΣΥΝΗΘΩΣ είναι καλό να είναι ο αδελφός σας διάσημος και επιτυχημένος επιστήμονας. Αφ' ενός δοξάζεται το όνομα της οικογένειας, αφ' ετέρου μπορεί λίγο φως απ' τους προβολείς της δημοσιότητας να πέσει και πάνω σας. Ο ήρωας του "Vendetta" όμως, δεν συμμερίζεται αυτή την άποψη, κι αυτό όχι γιατί ζηλεύει τη δόξα του αδελφού του. Η ιστορία του είναι πολύ χειρότερη. Ο αδελφός λοιπόν του ήρωα στο "Vendetta" είναι λαμπρός επιστήμονας, και ασχολείται με κάποια πειράματα που η κυβέρνηση τα έχει χαρακτηρίσει άκρως απόρρητα. Τα πειράματα ήταν επιτυχή, και η τελική φόρμουλα είχε σχεδόν βρεθεί, τη μέρα που ξαφνικά χάθηκαν τα ίχνη του καθηγητή και της κόρης του, και όλες οι σημειώσεις που είχε κρατήσει κατά τη διάρκεια του πειράματος, συμπεριλαμβανομένης και της φόρμουλας. Ίχνη πάλης στο δωμάτιο δεν άφηναν καμιά αμφιβολία ότι επρόκειτο περί απαγωγής, ενώ στην ίδια άποψη συνηγορούσε και το γεγονός ότι στον ήρωά μας στάλθηκε ένα σημείωμα από τους απαγωγείς, που καθόριζε το χρηματικό ποσό που έπρεπε να καταβληθεί ως λύτρα, τον τόπο και το χρόνο της ανταλλαγής, και ανέφερε ότι δεν έπρεπε να ειδοποιηθεί η αστυνομία. Η αστυνομία με τη σειρά της υποπτευόταν τον ήρωά μας, λόγω του όχι και τόσο λαμπρού παρελθόντος του.

> Η εκδίκηση είναι πιάτο που δεν τρώγεται πάντα κρύο...

Ο ήρωάς μας λοιπόν έχει δύο προβλήματα: Πρώτον να βρει τα χρήματα για να πληρώσει τους απαγωγείς, και δεύτερο να πείσει την αστυνομία ότι δεν έχει καμία σχέση με την εγκληματική αυτή ενέργεια. Κανένας από αυτούς τους στόχους όμως δεν είναι εύκολος, κι έτσι μια λύση μένει: Να προσπαθήσει να απελευθερώσει τον αδελφό του μόνος του, και κατόπιν να μαζέψει τα στοιχεία εκείνα που θα αποδείξουν στην αστυνομία την αθωότητά του.

Το παιχνίδι εξελίσσεται σε πέντε πίστες, που απεικονίζονται σε 3D τύπου Last Ninja, δηλαδή η πίστα φαίνεται από πλάγια και ψηλά. Κάθε πίστα υποδιαιρείται σε αρκετές οθόνες, στις οποίες θα πρέπει να ψάξετε για τα αντικείμενα που σας ενδιαφέρουν. Τα αντικείμενα βρίσκονται συνήθως στα συρτάρια τραπεζιών, ή πίσω από πίνακες, κάτω από το στρώμα κρεβατιών κ.λπ., και για να τα αποκτήσετε, θα πρέπει να πάτε στο κατάλληλο σημείο και να δοκιμάσετε τις μπουνιές σας. Αφού τα αποκτήσετε, θα πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε, πράγμα που γενικά δεν είναι εύκολο, αφού πρέπει να βρείτε πού χρησιμοποιείται το κάθε αντικείμενο. Κάποια αντικείμενα όμως δεν θα σας υποβάλουν στη δοκιμασία αυτή, αφού είναι απλά οι αποδείξεις που πρέπει να παρουσιάσετε στην αστυνομία στο τέλος του παιχνιδιού. Στο τέλος κάθε πίστας θα πρέπει να "δανειστείτε" ένα αυτοκίνητο που βρίσκεται εκεί, και να περάσετε μέσα από δρόμους, στους οποίους θα αντιμετωπίσετε εχθρικά αυτοκίνητα. Το τμήμα αυτό του παιχνιδιού μοιάζει με το driving section του Technocop.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, τα sprites μικρά και με καλό animation, ενώ το scrolling του δρόμου στο driving section είναι ομαλό. Ηχητικά εφέ υπάρχουν λίγα, και στον τομέα αυτό θα μπορούσε να υπάρξει βελτίωση. Το gameplay είναι καλό, αλλά ένα manual που θα ανέλυε περισσότερο τι θα αντιμετωπίσετε στο παιχνίδι, θα βοηθούσε σίγουρα.

Οι φίλοι των arcade - adventures, θα βρουν στο "Vendetta" ακόμη έναν παράδεισο.

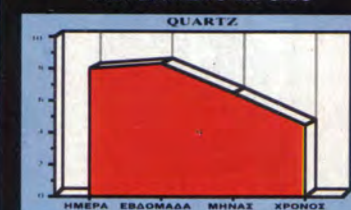
• Κ. ΒΑΣΙΛΑΚΗΣ

QUARTZ

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
Η/Υ	ST, AMIGA
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	FIREBIRD
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η ποικοιλία των οπτικών παραστάσεων σίγουρα θα σας κινήσει το ενδιαφέρον και θα σας κρατήσει αρκετό χρόνο μπροστά στο monitor.

Χωρίς να είναι άψογα σχεδιασμένα τα γραφικά, τουλάχιστον η πλειοψηφία τους με κέρδισε από αισθητικής πλευράς.

ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Καλό το κομμάτι της εισαγωγής, μα τα εφέ στο παιχνίδι δεν με ικανοποίησαν απόλυτα.

ΗΧΟΣ 84%

Αρκετά καλό το gameplay, δεν θα σας κουράσει ιδιαίτερα.

GAMEPLAY 87%

Ενα ακόμη shoot 'em up, που κινείται όμως σε καλά επίπεδα.

ΓΕΝΙΚΑ 81%

ΣΙΓΟΥΡΑ αρκετοί από εσάς δεν έχουν ασχοληθεί ποτέ τους με τη Χημεία των κρυστάλλων και τα κρυσταλλικά πλέγματα. Αυτό όμως δεν πρόκειται να σας εμποδίσει να παίξετε με τα Quartz. Πώς θα μπορέσετε άλλωστε να το αγνοήσετε, αφού κινήστε πάνω σ' ένα πλέγμα όπου προσπαθείτε να συγκεντρώσετε όσο το δυνατόν περισσότερη ενέργεια, για να καταφέρετε τελικά να επιβιώσετε;

> Ένας έξοχος συνδυασμός χημείας και Shoot' em-up

Το παιχνίδι διαθέτει δύο διαφορετικά είδη πίστας σε κάθε level. Πρώτο εμφανίζεται ένα πλέγμα του κρυστάλλου, πάνω στο οποίο κινείται το διαστημόπλοιό σας ανάμεσα σ' ένα πυκνό νέφος από μικρότερα και μεγαλύτερα κομμάτια ύλης που περιέχουν ενέργεια. Αν προλάβετε να τα χτυπήσετε, η ενέργεια αυτή θα προστεθεί στην ενέργεια του σκάφους σας. Αν όμως φανείτε απρόσεκτοι, τότε... κακό δικό σας! Οχι μόνο δεν θα δείτε ενεργειακά bonus, αλλά θα αισθανθείτε - εκτός από το ωστικό κύμα - και τρομερή αύξηση της θερμότητας, καθώς το κακόμοιρο το διαστημοπλοιάκι σας θα μετατρέπεται σε χιλιάδες άμορφα κομμάτια μέταλλο. Ελπίζω να σας έπεισα να γίνετε περισσότερο προσεκτικοί. Εκμεταλλευτείτε λοιπόν το πλέγμα, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο: Μαζεύοντας νετρόνια τριών διαφορετικών χρωμάτων. Γεμίστε έτσι τους τρεις σωλήνες που βρίσκονται στο δεξί μέρος της οθόνης σας. Μόλις συμβεί αυτό, το μηχάνημα σύνθεσης της ύλης θα λειτουργήσει, επιτρέποντάς σας να διαλέξετε ένα από τα έντεκα bonus που παρέχει το παιχνίδι. Τα τρία πιο σημαντικά είναι η ασπίδα προστασίας, οι βόμβες και η επισκευή (που μπορεί να σου δώσει μέχρι και το 1/2 απ' τη χαμένη ενέργεια του σκάφους). Σίγουρα όμως, πιο ενδιαφέρον και αρκετά έξυπνο είναι το record, που σου επιτρέπει τη στιγμή που το κερδίζεις, να αποθηκεύεις τη θέση σου σχετικά με όποιο level βρίσκεσαι, καθώς και τα bonus σου, έτσι ώστε να ξαναρχίζεις από εκείνο το σημείο σε επόμενο παιχνίδι! Και τώρα που είστε έτοιμοι για την επίθεση, ας προχωρήσουμε στο επόμενο κομμάτι του level. Εδώ τα πράγματα γίνονται "κομματάκι" δυσκολότερα. Η οθόνη κάνει scrolling προς τα δεξιά, και το σκάφος σας βρίσκεται αντιμέτωπο με aliens, μετεωρίτες και παγίδες που χρειάζονται ακρίβεια στους χειρισμούς για να τις αποφύγετε. Οι προγραμματιστές πάντως φρόντισαν να κάνουν το μαρτύριο της επιβίωσής σας ακόμη πιο σαδιστικό. Γι' αυτό λοιπόν, μόλις χάσετε ένα σκάφος, δεν χάνετε και τα bonus που με τόσο κόπο και θυσίες αποκτήσατε. Και όχι μόνο αυτό, αλλά όταν το τελευταίο σας διαστημόπλοιο βρίσκεται στα πρόθυρα "νευρικής κρίσης", έχετε τη δυνατότητα να εξοικονομήσετε ενέργεια, δίνοντας όσα Pods έχετε (είναι τα τμήματα όπου αποθηκεύετε τα bonus σας, και βρίσκονται στο αριστερό μέρος της οθόνης). Ετσι κερδίζετε μερικά λεπτά ζωής, στη χειρότερη περίπτωση, ή περνάτε στο επόμενο level.

Σε γενικές γραμμές, το παιχνίδι παρουσιάζει ενδιαφέρον. Η εναλλαγή των δύο όψεων του κάθε level είναι σίγουρα πολύ θετική. Επειδή προσφέρει και ποικιλία παραστάσεων, και διότι εναλλάσσονται οι αντίπαλοι με την πίστα - πλέγμα, όπου κερδίζετε bor.us. Προσφέρεται σίγουρα για τους οπαδούς του είδους.

● Δ. ΠΑΥΛΗΣ

PIXEL / Software Boutique



CABAL

Μετά τα arcade rooms, το πολύ καλό αυτό παιχνίδι και στους υπολογιστές.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650

HERO'S QUEST

Ένα ακόμα adventure από τη Sierra. Γίνετε ήρωες, έστω και για λίγο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP171CA	8400	7550
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP171PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP171PC3	8400	7550

CODENAME ICEMAN

Μια φοβερή περιπέτεια μέσα σε ένα υποβρύχιο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP172PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP172PC3	8400	7550

IVANHOE

Οι περιπέτειες του Ιβανόη σε ένα παιχνίδι ωραίων γραφικών.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Atari ST	P156ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P156CA	3500	3150

•Τώρα μπορείτε κι εσείς να αποκτήσετε μερικά από τα παιχνίδια των ονείρων σας, χωρίς να βγείτε καν από το σπίτι σας.
•Κάθε μήνα, στις σελίδες αυτές θα βρίσκετε μερικά από τα καλύτερα computer games, τα οποία μπορείτε να παραγγείλετε
•Πώς;
Απλά συμπληρώστε το κουπόνι και στείλτε το στη διεύθυνση:

ΠΡΟΣ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ
(PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα

• Οι τιμές συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ



CHASE H.Q.

Ένα πολύ καλό coin-op conversion game. Μόνο για παίκτες με πείρα...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	P120AD	2400	2150
Κασέτα για Amstrad	P120AC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P120SC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	P120CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	P120ST	3500	3150



PIXEL Software Boutique

BATMAN

Ο φοβερός ήρωας των κόμικς, στο νέο game με θέμα παρμένο από την τελευταία ταινία.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	P106AD	2400	2150
Δισκέτα για Commodore	P106CD	2000	1800
Κασέτα για Amstrad	P106AC	1800	1650





F-29 RETALIATOR

Το φοβερό flight simulator που τόσο επαίνεσε ο διεθνής Τύπος.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	P155CA	3500	3150

MANCHESTER UNITED

Κάθεστε στο "τιμόνι" του αγγλικού αυτού club. Θα τα καταφέρετε;

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP148SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP148Ac	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP148CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP148AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP148ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP148CA	3500	3150

IT CAME FROM THE DESERT

Το νέο παιχνίδι με την υπογραφή του μαιτρ του είδους, την CinemaWare (τρέχει μόνο με 1Mbyte RAM).

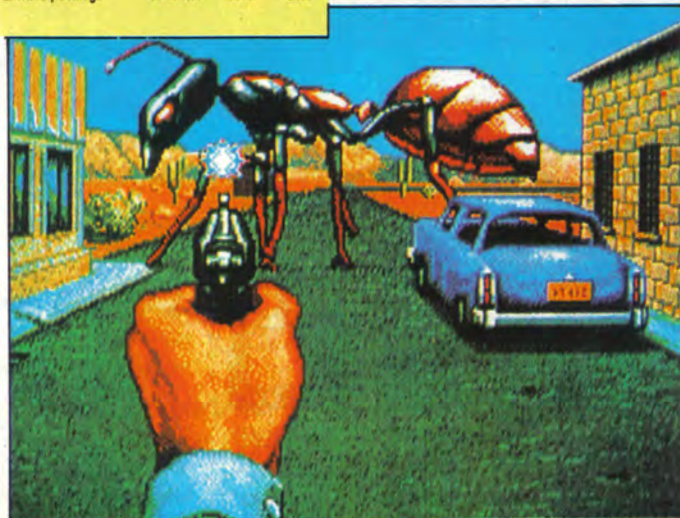
	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP164CA	3800	3450



NEW ZEALAND STORY

Το arcade game που χαλάει κόσμο.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P108SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	P108AC	1800	1650



MEGA MIX

Μια πολύ δυνατή συλλογή: Barbarian II, Dragon Ninja, Real Ghostbusters και Operation Wolf.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P129AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P129CC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P129SC	1800	1650



T.V. SPORTS FOOTBALL

Ενα παιχνίδι ράγκμπι από την CinemaWare. Οι φίλοι του είδους θα ενθουσιαστούν.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP165CA	3800	3450
Δισκέτα για Atari ST	GP165ST	3800	3450

T.V. SPORTS BASKETBALL

Το εντυπωσιακότερο basket game που έχετε δει.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP150CA	3800	3450

DOUBLE DRAGON II

Αν είστε δύο, θα τα καταφέρετε καλύτερα σε αυτό το beat 'em up game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP124CC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	GP124SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP124AC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP124AD	2550	2300

F-16 COMBAT PILOT

'Ενα φανταστικό air-combat simulator.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Commodore	GP037CD	3050	2750
Δισκέτα για Amiga	GP037CA	5500	4950
Δισκέτα για Atari ST	GP037ST	5500	4950
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP037PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP037PC3	5500	4950

HAMMERFIST

Ενα ενδιαφέρον beat 'em up game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Commodore	GP180CC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	GP180SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP180AC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	GP180CA	5950	5350
Δισκέτα για Atari ST	GP180ST	5950	5350

FALCON

Αν πιστεύετε ότι είστε καλός πιλότος, ήρθε η ώρα να το αποδείξετε.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP153PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP153PC3	5500	4950



SONIC BOOM

Ενα από τα shoot 'em ups της νέας γενιάς.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP167SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP167AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP167CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP167AD	2550	2300
Δισκέτα για Commodore	GP167CD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP167ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP167CA	5950	5350

CONQUEST OF CAMELOT

Ισως το καλύτερο adventure της Sierra.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP181PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP181PC3	8400	7550

SNOOPY

Ο Snoopy και η παρέα του σε τρελές περιπέτειες.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP149SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP149AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP149CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP149AD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP149ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	GP149CA	3500	3150

THE UNTOUCHABLES

Μετά την ταινία, ένα συγκλονιστικό game.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	P118AC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	P118CA	3500	3150





OPERATION THUNDERBOLT

PIXEL HIT

Είστε σκληροί κομάντος; Αποδείξτε το!

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amstrad	P121AD	2400	2150
Κασέτα για Amstrad	P121AC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P121SC	1800	1650
Δισκέτα για Amiga	P121CA	3500	3150
Δισκέτα για Atari ST	P121ST	3500	3150

NINJA SPIRIT

Το πνεύμα των Ninja βρίσκεται σε εσάς. Οι αντίπαλοι δεν το ξέρουν...

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Spectrum	GP178SC	1800	1650
Κασέτα για Amstrad	GP178AC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	GP178CC	1800	1650
Δισκέτα για Amstrad	GP178AD	2550	2300
Δισκέτα για Commodore	GP178CD	2550	2300
Δισκέτα για Atari ST	GP178ST	5950	5350
Δισκέτα για Amiga	GP178CA	5950	5350

WOLF PACK

Φροντίστε να μη χάσετε αυτό το παιχνίδι.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP179PC5	5500	4950
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP179PC3	5500	4950

LEISURE SUIT LARRY III

Ο Larry Lauffer μπλέκεται σε περίεργες καταστάσεις αυτή τη φορά.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Δισκέτα για Amiga	GP177CA	8400	7550
Δισκέτα 5 1/4 για IBM	GP177PC5	8400	7550
Δισκέτα 3 1/2 για IBM	GP177PC3	8400	7550



RAINBOW ISLANDS

Ενα φοβερό coin-op conversion παιχνίδι, που δεν πρέπει με κανένα τρόπο να λείψει από τη συλλογή σας.

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P141AC	1800	1650
Κασέτα για Spectrum	P141SC	1800	1650
Κασέτα για Commodore	P141CC	1800	1650
Δισκέτα για Atari ST	P141ST	3500	3150
Δισκέτα για Amiga	P141CA	3500	3150

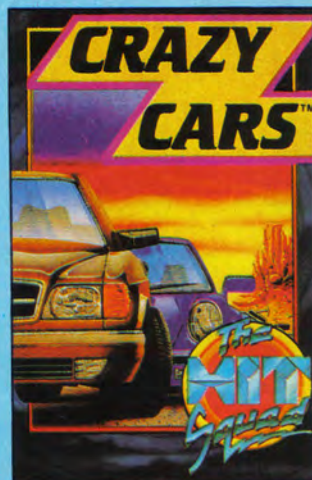
budget games

SUPER HANG-ON

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P157AC	900	600
Κασέτα για Commodore	P157CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	P157SC	900	600

ENDURO RACER

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP084AC	900	600
Κασέτα για Commodore	OP084CC	900	600
Κασέτα για Spectrum	OP084SC	900	600



CRAZY CARS

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P158AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P158CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P158SC	900	800

ELEVATOR ACTION

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP183AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP183CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP183SC	600	550

RENEGADE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP073AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP073CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP073SC	900	800

RAMBO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP081AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP081CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	OP081SC	900	800

MIAMI VICE

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P159AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P159CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P159SC	900	800

BATMAN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	OP009AC	900	800
Κασέτα για Commodore	OP009CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P009SC	900	800

COMMANDO

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP182AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP182CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP182SC	600	550



TOP GUN

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	P160AC	900	800
Κασέτα για Commodore	P160CC	900	800
Κασέτα για Spectrum	P160SC	900	800

BATTLE VALLEY

	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΤΙΜΗ	ΤΙΜΗ PIXEL
Κασέτα για Amstrad	GP184AC	600	550
Κασέτα για Commodore	GP184CC	600	550
Κασέτα για Spectrum	GP184SC	600	550

PIXEL / Software Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ PIXEL	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
			ΣΥΝΟΛΟ	ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ ________

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 16%.

Οι παραπάνω τιμές ακυρώνουν τις προηγούμενες και ισχύουν μέχρι την κυκλοφορία του επόμενου τεύχους του Pixel.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΑΕΒΕ (PIXEL SOFTWARE BOUTIQUE)

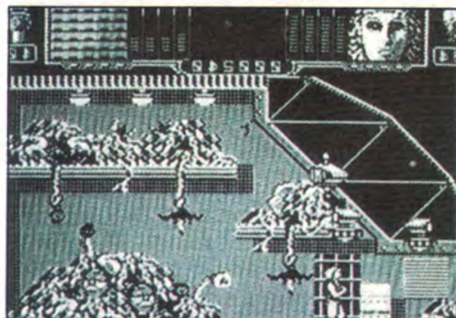
Λ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα

• Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παιχνίδια.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

·U·P·D·A·T·E·

HAMMERFIST *(SPECTRUM)*



Ο Hammerfist και η Metalisis αποφάσισαν να επισκεφθούν και το γνωστό μας ZX, για να διεκπεραιώσουν κι εκεί την άκρως επικίνδυνη αποστολή τους.

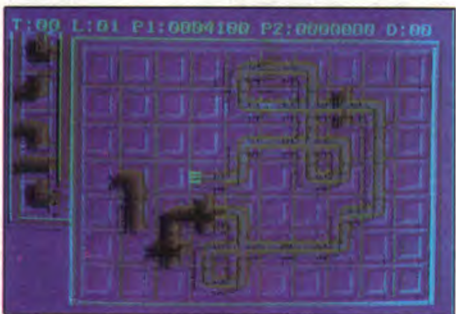
Η Activision έχει κάνει και στον Spectrum, όπως και σε όλα τα άλλα μηχανήματα, πολύ καλή δουλειά. Στο πάνω τμήμα της οθόνης βλέπετε όλες τις ενδείξεις που σας ενδιαφέρουν, όπως το ποιον χαρακτήρα ελέγχετε, το πόση ενέργεια έχετε ακόμη, και πόση ενέργεια απομένει στα όπλα σας, και φυσικά το σκορ σας. Στο κάτω μέρος της οθόνης εξελίσσεται όλη η δράση του παιχνιδιού. Τα γραφικά είναι μονόχρωμα, και τα χρώματα που χρησιμοποιήθηκαν εδώ είναι το άσπρο και το μαύρο. Το γεγονός αυτό βοήθησε τους κατασκευαστές του παιχνιδιού να δώσουν αρκετή λεπτομέρεια στο σχεδιασμό των background graphics. Πολύ όμορφα σχεδιασμένα είναι επίσης και τα sprites, που έχουν πολύ καλό animation και προσεκτικά σχεδιασμένα marks, που τους επιτρέπουν να ξεχωρίζουν άνετα πάνω σε πολύπλοκα backgrounds.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, με πλούσια συλλογή ηχητικών εφέ. Το gameplay του παιχνιδιού τέλος, είναι σαφώς το καλύτερο στοιχείο του, αφού συνδυάζει arcade δράση και στρατηγική, είναι πολύ εθιστικό, και γενικά σαν παιχνίδι είναι και πρωτότυπο. Ακόμη μια επιτυχία για την Activision, η οποία έχει ανεβάσει τα standards της σε πολύ υψηλά επίπεδα.

Γραφικά: 8.5
Ηχος: 8.0
Χειρισμός: 9.1
Γενικά: 9.3

0 · 2.0 · 4.0 · 6.0 · 8.0 · 10.0

PIPEMANIA *(AMSTRAD)*



Ο καλός υδραυλικός στις πλημμύρες φαίνεται, και ο καλός gamer στις πίστες του "Pipemania". Ομως στη version του Amstrad με την οποία θα ασχοληθούμε, δεν υπάρχουν και τόσο μεγάλες απαιτήσεις από την πλευρά του gamer, αφού το παιχνίδι είναι σημαντικά ευκολότερο σ' αυτή τη version, σε σχέση με όλες τις άλλες που έχουμε δει ως τώρα.

Στον τομέα των γραφικών τα πράγματα είναι σχετικά καλά, όχι όμως τίποτε ιδιαίτερο - άλλωστε σε κανέναν υπολογιστή το παιχνίδι δεν διεκδικεί δάφνες για τα γραφικά του, πάντως κάνουν καλά τη δουλειά τους, και η επιλογή του μπλε χρώματος για τα background graphics αποδείχθηκε σωστή. Από άποψης ήχου τώρα, υπάρχουν τα συνηθισμένα ηχητικά εφέ, δηλαδή μια σύντομη μουσική στην αρχή κάθε πίστας, ο ήχος του νερού που κυλάει, μια μουσική όταν το νερό φεύγει έξω από τις σωληνώσεις, και κάποια εφέ όταν τοποθετείτε τους σωλήνες. Από άποψη gameplay, τα πράγματα δεν διαφέρουν από τα ήδη γνωστά: Το παιχνίδι είναι πολύ εθιστικό, και δύσκολα ξεκολλάτε από το joystick, αν δεν μείνετε ικανοποιημένοι από τις επιδόσεις σας. Τα πράγματα γίνονται ακόμη χειρότερα, αν αποφασίσετε να κυνηγήσετε μεγάλα σκορ, οπότε η ανάγκη για συγκεκριμένα κομμάτια γίνεται εντονότερη. Το expert mode και το two player game σας βοηθάνε να ασχοληθείτε με το παιχνίδι για περισσότερο καιρό. Γενικά, το "Pipemania" είναι μια από τις καλύτερες αγορές που μπορείτε να κάνετε στην έκδοση του Amstrad.

Γραφικά: 6.8
Ηχος: 7.7
Χειρισμός: 9.5
Γενικά: 9.3

0 · 2.0 · 4.0 · 6.0 · 8.0 · 10.0

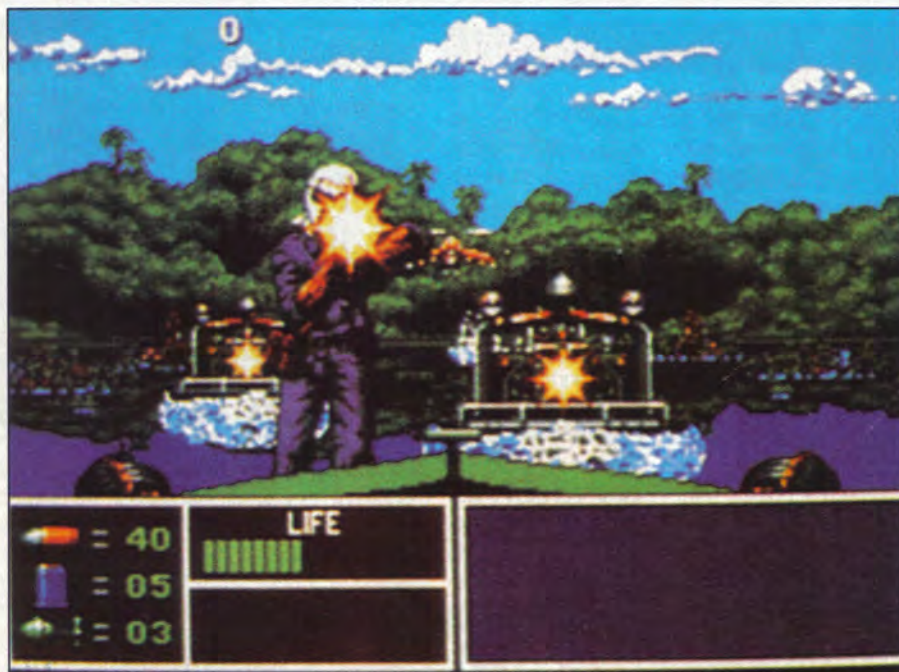
THE CYCLES *(AMSTRAD)*



Εξι περίπου μήνες μετά την κυκλοφορία του "The Cycles" στην Amiga, η Accolade αποφάσισε να φτιάξει τη version για τον Amstrad. Οπως θα ξέρετε, το Cycles είναι ένα motorcycle racing game όπου μπορείτε να εξασκηθείτε σε κάποια πίστα, να συμμετάσχετε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα, που σημαίνει ότι θα τρέξετε και στις οκτώ διαδρομές, καθώς επίσης και να διαλέξετε το επίπεδο δυσκολίας από τα πέντε διαθέσιμα του παιχνιδιού. Το επίπεδο δυσκολίας επηρεάζει τον τρόπο οδήγησης της μοτοσικλέτας, αφού από το τρίτο επίπεδο και πάνω, η αλλαγή ταχυτήτων παύει να γίνεται αυτόματα, αλλά θα πρέπει να την κάνετε εσείς, πατώντας ειδικά πλήκτρα. Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε αν η μοτοσικλέτα που θα οδηγείτε θα είναι 125 cc, 250 cc ή 500 cc. Θα περίμενε κανείς ότι μετά από έξι μήνες η Accolade θα διόρθωνε κάποια λάθη όπως για παράδειγμα το ότι η μηχανή σας δεν συμπεριφέρεται και τόσο σαν μηχανή, αλλά μάλλον σαν αυτοκίνητο, και μάλιστα σαν αυτοκίνητο του "Grand Prix", που κατά σύμπτωση είναι της ίδιας εταιρίας. Επίσης, θα έπρεπε τα πρώτα επίπεδα να είναι πιο δύσκολα, αφού μπορείτε να κατακτήσετε την πρώτη θέση από τα πρώτα κιόλας παιχνίδια, ενώ αν βγείτε έξω από το δρόμο, αυτό έχει μικρές επιπτώσεις στην ταχύτητά σας. Τα γραφικά, από την άλλη, είναι αρκετά καλά, τα sprites μόνο έπρεπε να έχουν περισσότερα frames στο animation τους, και ο ήχος θα έπρεπε να είναι πιο ρεαλιστικός. Θα έπρεπε, τέλος, να υπάρχουν ξεχωριστοί πίνακες ρεκόρ για τις μοτοσικλέτες διαφορετικού κυβισμού.

Γραφικά: 7.5
Ηχος: 6.6
Χειρισμός: 7.0
Γενικά: 7.1

0 · 2.0 · 4.0 · 6.0 · 8.0 · 10.0



OPERATION THUNDERBOLT

Αν βαρεθήκατε να βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας το μήνυμα "YOU ARE FATALLY WOUNDED! MISSION FAILED", τότε είναι μάλλον καιρός να διαβάσετε αυτές τις σελίδες. Οπως κάθε μήνα, έτσι και τώρα θα παρουσιάσουμε όλα εκείνα τα μαγικά κόλπα, με τα οποία θα μπορέσετε και εσείς πλέον να φέρετε εις πέρας την επικίνδυνη αποστολή.

Το Operation Thunderbolt είναι η συνέχεια του πολύ πετυχημένου Operation Wolf. Ενα ακόμη παιχνίδι-διαμάντι από την OCEAN, όπου προσπαθείτε να διασώσετε τους επιβάτες ενός αεροσκάφους στο οποίο έγινε αεροπειρατία και έχει οδηγηθεί στη Βόρεια Αφρική (ποιος Καντάφι...). Εδώ δεν είστε πλέον ο μοναχικός λύκος John Goul της πρώτης αποστολής, αλλά μαζί με τον πρασινοσκούφη αδελφό σας σκορπάτε καυτό ατσάλι, χωρίς πολλούς ενδοιασμούς. Η αποστολή διαδραματίζεται σε οκτώ επίπεδα, στα οποία η δράση εναλλάσσεται ανάμεσα σε οριζόντια κίνηση (scrolling προς τα δεξιά) και σε κάθετη (προς το βάθος του δρόμου). Καθένα από αυτά έχει και τις ιδιαιτερότητές του. Ξεκινάμε λοιπόν, έχοντας το δάκτυλο κολλημένο στη σκανδάλη.

Επίπεδο (1). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Αποστολή: Συλλογή πληροφοριών για την ομάδα κατασκοπείας.

Κίνηση: Κάθετη.

Στη διάρκεια του επιπέδου εμφανίζονται κάποια bonus. Αυτά είναι χρήσιμα, γιατί επεκτείνουν και ενισχύουν τη δύναμη πυρός ή θεραπεύουν τα τραύματά σας. Ετσι, μην παραλείπετε να συλλέγετε τους γεμιστήρες, τα Uzi και τους αλεξίσφαιρους θώρακες, καθώς και τις μποτίλιες ενέργειας. Οι τελευταίες είναι αναγκαίες για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους και να προχωρήσετε με αξιώσεις. Οι χειροβομβίδες δίνουν μια νέα διάσταση στον οπλισμό σας, καθώς η ρίψη τους είναι κατά πολύ καταστρεπτικότερη από τους αλλεπάλληλους πυροβολισμούς. Ομως εξοικονομήστε τις για δύσκολες περιπτώσεις, όπου το πλήθος των αντιπάλων είναι μεγάλο. Υπάρχουν μικρά ελικόπτερα μεταφοράς προσωπικού από τα οποία σας πυροβολούν. Καταστρέφετέ τα με γρήγορα κτυπήματα ή με τη χρήση χειροβομβίδας, ενώ κατευθύνονται προς εσάς. Τους στρατιώτες τους κτυπάτε διασπείροντας τις σφαίρες προς όλες τις κατευθύνσεις, ενώ μην ξεχνάτε να συλλέγετε και τους γεμιστήρες. Το επίπεδο είναι σχετικά εύκολο, αλλά διαρκεί αρκετή ώρα.

Επίπεδο (2). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Αποστολή: Κατάσχεση πυρομαχικών και μέσων μεταφοράς.

Κίνηση: Οριζόντια.

Εδώ δεν υπάρχουν ευτυχώς εχθρικά ελικόπτερα. Οι αντίπαλοι στρατιώτες, εκτός από το να πυροβολούν, πετούν και χειροβομβίδες, οι οποίες είναι άκρως επικίνδυνες. Φροντίστε λοιπόν να τους κτυπάτε τη στιγμή που κάνουν τη χαρακτηριστική κίνηση για τη ρίψη της χειροβομβίδας, αλλιώς είναι αρκετά δύσκολο να τις αποφύγετε πυροβολώντας τις. Επίσης, διαθέτουν και μπαζούκας, που αντιμετωπίζονται ευκολότερα με την εκάστοτε ρίψη χειροβομβίδας. Και εδώ βοηθά η γρήγορη διασπορά των σφαιρών σας. Προτιμήστε για το one player game να βρίσκεστε πιο κοντά στο αριστερό μέρος της οθόνης, καθώς εκεί εμφανίζονται οι περισσότεροι αντίπαλοι. Στο two player game μπορείτε κάλλιστα να καλύπτετε ο ένας τον άλλο, κινούμενοι στο μισό της οθόνης ο καθένας.

Επίπεδο (3). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Αποστολή: Αναζήτηση εχθρικού καταυλισμού.

Κίνηση: Κάθετη.

Τα πράγματα δυσκολεύουν από δω και πέρα. Η οθόνη κυριολεκτικά κατακλύζεται από ελικόπτερα μεταφοράς προσωπικού, αλλά και από τα θανατηφόρα Apache Choppers που πετούν ρουκέτες αέρος-εδάφους. Απαραίτητη για την αντιμετώπισή τους είναι η ρίψη χειροβομβίδων. Προτιμήστε τη στιγμή που κινούνται προς το μέρος σας και βρίσκονται σε απόσταση, ενώ καλό θα είναι να τα καταστρέφετε όσο πετούν χαμηλά. Προτιμήστε περισσότερο το μέσον της οθόνης. Παράλληλα, διασκορπίστε τις σφαίρες ενάντια στους στρατιώτες και κινηθείτε ενάντια στα εχθρικά τζιπ. Εκτός από τις συνηθισμένες μποτίλιες ενέργειας που ενισχύουν τα αποθέματά σας, μην αμελήσετε τα κουτιά με τις πρώτες βοήθειες που πέφτουν με αλεξίπτωτα.

Επίπεδο (4). Βαθμός δυσκολίας 7/10.

Αποστολή: Διάσωση ομήρων.
Κίνηση: Οριζόντια.

Βρισκόμαστε πλέον μέσα στον εχθρικό καταυλισμό, όπου φυλάσσονται αρκετοί όμηροι από προηγούμενες τρομοκρατικές ενέργειες. Οι αντίπαλοι πετούν ξιφολόγχες που είναι το ίδιο καταστρεπτικές με τις χειροβομβίδες του δεύτερου επιπέδου, γι' αυτό αντιμετωπίστε τους με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Στις κορυφές των κτιρίων βρίσκονται ελεύθεροι σκοπευτές που διαθέτουν ρουκετοβόλα. Κτυπήστε πρώτα-πρώτα αυτούς, διότι αλλιώς συνεχίζουν να σας παρενοχλούν όλη την ώρα που βρίσκονται στην οθόνη. Αρκεί ένας πυροβολισμός για να εξαφανισθούν. Ο κύριος όμως στόχος σας είναι η απελευθέρωση και διάσωση των έγκλειστων ομήρων. Πυροβολήστε δύο με τρεις φορές κάθε κλειδωμένη πόρτα, και ένας όμηρος θα προβάλει και θα προσπαθήσει να απομακρυνθεί. Προσοχή: Μην τον πυροβολήσετε (ούτε για αστείο), αλλιώς σκοτώνεται και φυσικά δεν θεωρείται διασωθείς. Επίσης, μη χρησιμοποιήσετε τις χειροβομβίδες ώσπου να εξαφανισθεί από την οθόνη. Στο τέλος του επιπέδου εμφανίζεται ένας καλοθρεμμένος τρομοκράτης με ρουκετοβόλο. Χρησιμοποιήστε όσες χειροβομβίδες σας έχουν απομείνει, και στη συνέχεια πυροβολήστε τον με μεγάλη ταχύτητα.

Επίπεδο (5). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Αποστολή: Οδεύοντας προς το εχθρικό στρατηγείο.
Κίνηση: Κάθετη.

Ελαφρώς ευκολότερο από το προηγούμενο, το επίπεδο αυτό χαρακτηρίζεται από την προσπάθειά σας να φτάσετε στο εχθρικό στρατηγείο, μέσα από μια περίεργα τροπική ζούγκλα όπου και συναντάτε - επιτέλους - νερό! Τελικά, μάλλον πρόκειται για ημιαποξηραμένα έλη. Κινείσθε μ' ένα μίνι χόβερκραφτ, ενώ εξίσου μικρές εχθρικές άκατοι σας προσπερνούν εκατέρωθεν. Οι άκατοι αυτές αντιμετωπίζονται όπως τα τζιπ στο τρίτο επίπεδο, δηλαδή με τρεις - τέσσερις ριπές του αυτόματού σας. Παράλληλα, ξεπηδούν μπροστά σας κομάντος εξοπλισμένοι με πιο βαριά όπλα από τους προηγούμενους. Ο χρυσός κανόνας του διασκορπισμού των σφαιρών ισχύει κι εδώ. Ετσι δεν έχετε παρά να στρέψετε την προσοχή σας στα καταραμένα Apache που κάνουν και πάλι την εμφάνισή τους. Αντιμετωπίστε τα με χειροβομβίδες όσο πετούν χαμηλά, και φυσικά προτού αφήσουν το θανατηφόρο φορτίο τους. Τα τραύματα από ρουκέτες αέρος-εδάφους αφαιρούν ενέργεια πολύ γρήγορα, και γι' αυτό πρέπει απαραίτητα να συλλέγετε τα κουτιά με τις πρώτες βοήθειες, καθώς και τους αλεξίσφαιρους θώρακες.

Επίπεδο (6). Βαθμός δυσκολίας 8/10.

Αποστολή: Διάσωση ομήρων.
Κίνηση: Οριζόντια.

Ενα πολύ δύσκολο επίπεδο, λόγω της διάρκειας και του ρυθμού των εχθρικών επιθέσεων - οι οποίες σημειωτέον είναι λυσσαλέες - καθώς και λόγω μιας ιδιαιτερότητας: Κομάντος που κρέμονται από την οροφή σαν χιμπατζήδες.

Εδώ θα πρέπει να προσέχετε πολύ το δείκτη ενέργειάς σας, και να αναπληρώνετε τακτικά τα οπλικά σας συστήματα. Επίσης, δεν υπάρχει καιρός για χάσιμο, καθώς οι αντίπαλοι είναι πολλοί και γρήγοροι. Διασκορπίστε τις σφαίρες με μια οριζόντια κίνηση στο επάνω και στο κάτω τμήμα της οθόνης, ενώ παράλληλα συλλέγετε οτιδήποτε χρήσιμο. Οπως και στο τέταρτο επίπεδο, έτσι κι εδώ πρέπει να ελευθερώνετε ομήρους που κρατούνται φυλακισμένοι πίσω από ατσάλινες πόρτες. Πυροβολήστε αρκετές φορές την καθεμιά ώσπου να ανοίξει, και φυσικά αποφύγετε να κτυπήσετε τους ομήρους με σφαίρες και χειροβομβίδες έως ότου εξαφανισθούν από την οθόνη. Στο τέλος του επιπέδου ένας τρομοκράτης οπλισμένος σαν αστακός θα προσπαθήσει να σας ανακόψει την πορεία. Αντιμετωπίστε τον με ταχύτητα και χρησιμοποιήστε τις εναπομείνουσες χειροβομβίδες.

Επίπεδο (7). Βαθμός δυσκολίας 5/10.

Αποστολή: Διασφάλιση διόδων αποχώρησης.
Κίνηση: Κάθετη.

Αυτό το επίπεδο είναι μάλλον εύκολο, και με την πείρα που έχετε από τα προηγούμενα δεν θα δυσκολευθείτε και πολύ. Πάντως, χαρακτηρίζεται από την ύπαρξη ελικοπτέρων και τζιπ, που απαιτούν αρκετά κτυπήματα και χρήση χειροβομβίδων. Σε αυτό το επίπεδο μπορείτε να περιορίσετε την κίνησή σας στο κεντρικό τμήμα της οθόνης. Φυσικά, με δύο παίκτες τα πράγματα θα είναι ακόμα ευκολότερα. Τέλος, προσπαθήστε να έχετε όσο το δυνατόν λιγότερες ενεργειακές απώλειες, καθώς θα διευκολύνετε έτσι την πορεία σας στο επόμενο επίπεδο του παιχνιδιού.

Επίπεδο (8). Βαθμός δυσκολίας 6/10.

Αποστολή: Αποχώρηση.
Κίνηση: Κάθετη / Οριζόντια.

Το τελευταίο αυτό επίπεδο χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο η κίνηση είναι κάθετη και προσπαθείτε να φτάσετε στο πιλοτήριο του αεροσκάφους, αφού το διασχίσετε κατά μήκος. Στο δρόμο σας συναντάτε τρομοκράτες που δεν διστάζουν να σας αντιμετωπίσουν με χειροβομβίδες (!), ενώ αθώοι επιβάτες σηκώνουν τα χέρια ψηλά και παρακαλούν να τους σώσετε. Η καλύτερη τακτική είναι να πυροβολάτε ό,τι κινείται χωρίς πολλές τύψεις - δυστυχώς η πικρή αλήθεια είναι πως πολλοί αθώοι σκοτώνονται σε τέτοιες περιστάσεις - και να εξασφαλίσετε έτσι τη γρήγορη και σίγουρη επέλασή σας στο πιλοτήριο. Η δεύτερη αυτή φάση θυμίζει πολύ την τελική σκηνή του Robocop και το προτελευταίο επίπεδο των Untouchables: Ενας τρομοκράτης έχει κολλήσει ένα περίστροφο στον κρόταφο του κυβερνήτη, ενώ απειλεί και τη δική σας ζωή. Μην πετάξετε χειροβομβίδα. Κτυπήστε τον αρκετές φορές, όταν σταματά για λίγο να κινείται και αλλάζει κατεύθυνση. Πάντα σημαδεύετε στον θώρακα και το κεφάλι του. Θα μπορέσετε έτσι να κερδίσετε τη μάχη, το παιχνίδι, και να επιστρέψετε μαζί με το αεροπλάνο στην πατρίδα...

Αν τελικά οι τρομοκράτες αποδειχθούν σκληρά καρύδια, δοκιμάστε ένα από τα παρακάτω υπερόπλα και καλό ξεκαθάρισμα!

● ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΔΕΒΕΛΕΓΚΑΣ

AMIGA / ATARI ST: Πρώτα παίξτε κανονικά και πετύχετε ένα σκορ 50.000 βαθμών τουλάχιστον. Στα hi score, αντί για Lakis the best, πληκτρολογήστε WIGAN NINJA, και αμέσως θα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε άπειρες ζωές. Επίσης, το πλήκτρο F2 θα σας μεταφέρει στο επόμενο level. Τέλος, για τους πολύ σίγουρους για τις ικανότητές τους στο joystick, αντί για WIGAN NINJA εισάγετε SPECCY.

SPECTRUM 48/128: Ο Κώστας Βασιλάκης στο προηγούμενο τεύχος έκανε μια θαυμάσια επέμβαση για το πρωτότυπο. Για τους... μη νομοταγείς ή τους πιο τεμπέληδες από σας, που διαθέτουν Multiface ή κάτι παρόμοιο, να κάποια πολύτιμα POKES:
POKE 42511,0 = άπειροι γεμιστήρες και για τους δύο παίκτες. POKE 42328,0 = άπειρες βόμβες για τον παίκτη (1)

Λίγο-πολύ όλοι μας έχουμε βρεθεί σε εκθέσεις υπολογιστών, και έχουμε χαζέψει μπροστά σε κάποιο όμορφο demo, σε κάποια εντυπωσιακή γραφική παράσταση.

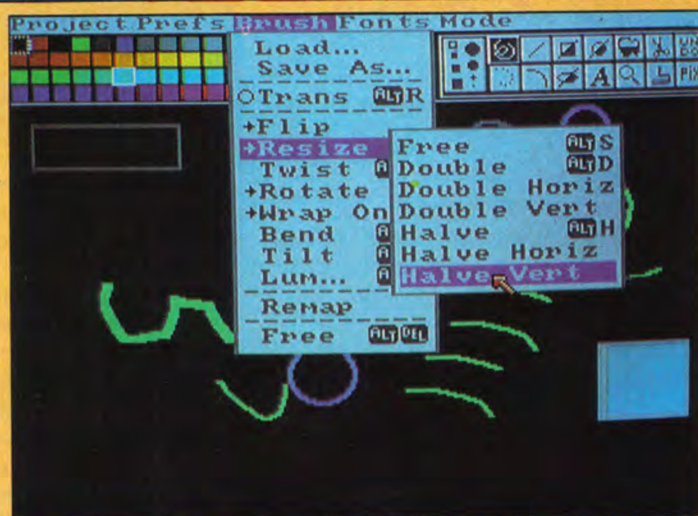
Τα εντυπωσιακά γραφικά πάντα προκαλούν το ενδιαφέρον του κοινού, και συχνά χαρακτηρίζουν και τις αγοραστικές του προτιμήσεις, είτε πρόκειται για hardware είτε για software.



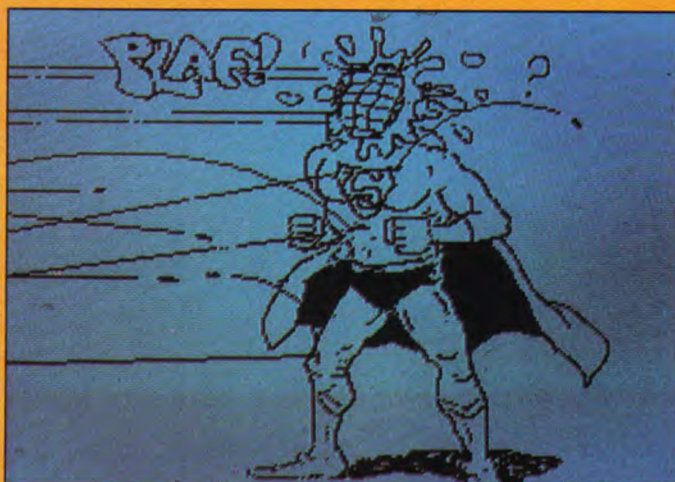
PHOTON PAINT

Του Ξενοφώντα Αδαμαντίδη

Κάπως έτσι πρέπει να σκέφτηκαν στην Commodore, κι έφτιαξαν την Amiga, έναν υπολογιστή που κατασκευάστηκε κυρίως για την ανάδειξη εξαιρετικών γραφικών δυνατοτήτων, και που όπως ήταν αναμενόμενο, βρήκε την ανάλογη υποστήριξη από αξιόλογα σχεδιαστικά προγράμματα. Ενα από αυτά είναι το PHOTON PAINT της Microillusions, που θα μας μυήσει σήμερα στα μυστικά της καλλιτεχνικής σχεδίασης. Πράγματι, είναι εντυπωσιακό το πόσο εύκολα μπορεί να κάνει κανείς ένα απλό σκίτσο, χρησιμοποιώντας το PHOTON PAINT, αλλά και το πόσο μακριά μπορεί να φτάσει σχεδιάζοντας πια σε επαγγελματικό επίπεδο. Γραφίστες, μακετίστες, λιθογράφοι, θα βρουν στο πρόγραμμα αυτό ένα φιλικό συνεργάτη, αλλά και όσοι από σας δεν τα πηγαίνετε και τόσο καλά με το μάθημα των καλλιτεχνικών, ήρθε η ώρα να δείξετε τι πραγματικά αξίζετε με τον πιο σύγχρονο και αποτελεσματικό τρόπο. Μόλις το πρόγραμμα φορτώσει, μεταφερόμαστε στο menu των κυρίως επιλογών, με την παλέτα των χρωμάτων. Διαλέγουμε πρώτα πρώτα τα χρώματα που θέλουμε στη βούρτσα και στο background, με το left και το right mouse button αντίστοιχα, αφού βάλουμε τον κέρσορα πάνω στο χρώμα. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στην πάνω δεξιά γωνία των επιλογών, και πατώντας το αριστερό mouse button, εμφανίζονται οι ρυθμίσεις της απόχρωσης, της φωτεινότητας και της έντασης των χρωμάτων που διαλέξαμε, και στις οποίες φυσικά μπορούμε να επέμβουμε. Από το menu αυτό, που λέγεται fast menu, διαλέγουμε επίσης το μέγεθος και το σχήμα της βούρτσας μας, και το είδος των γραμμών (ευθείες, καμπύλες, διακεκομμένες ή συνεχόμενες). Μια σπουδαία επιλογή του fast menu είναι αυτή που



Στο σχέδιο βοηθούν πολύ και οι βούρτσες. Βλέπουμε εδώ μερικές απ' τις λειτουργίες του menu "BRUSH".

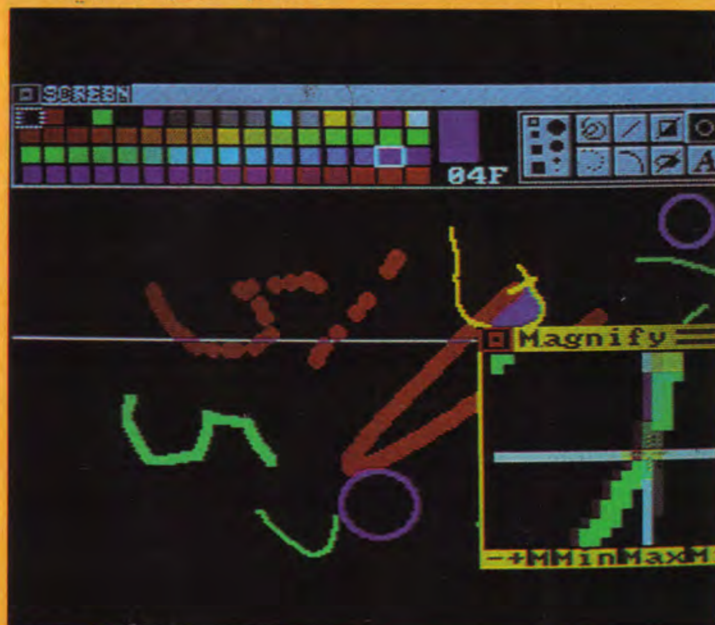


Δείγμα των δυνατοτήτων του Photon Paint σε ασπρόμαυρο σκίτσο.



Δουλειά με χρώμα. Η οθόνη που βλέπετε έχει φτιαχτεί εξ ολοκλήρου στο Photon Paint.

Βλέπουμε εδώ ένα μέρος της εικόνας μεγεθυμένο. Η μεγέθυνση μπορεί να φτάσει σε πολύ μεγάλα επίπεδα, και σας επιτρέπει να δουλέψετε ακόμα και pixel - pixel.





μας δίνει τη δυνατότητα να μεγεθύνουμε όποιο σημείο του σκίτσου θέλουμε, σε διάφορους βαθμούς μεγέθυνσης, και να επέμβουμε κάνοντας πιο ακριβείς κινήσεις.

Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε με επιτυχία κάποια σημεία που αποκτούν μεγαλύτερη ακρίβεια, αλλά και να περάσουμε πιο σίγουρα τις διορθώσεις μας, χωρίς να φοβόμαστε ότι θα αλλοιώσουμε το σκίτσο μας, αλλάζοντας ακόμη και pixel με pixel.

Επιλογή που θα μας απασχολήσει πολύ στη συνέχεια είναι το Scissors/Lasso Tool, με την οποία περικλείουμε όποιο κομμάτι της εικόνας θέλουμε σε κάποιο πλαίσιο (Scissors) ή σε οποιοδήποτε άλλο σχήμα (lasso), και αντικαθιστούμε με αυτό τη βούρτσα μας. Τώρα, με την κίνηση του mouse κινείται και το κομμάτι της εικόνας που διαλέξαμε, και πατώντας το left mouse button, το τοποθετούμε σε όποιο μέρος της οθόνης και όσες φορές θέλουμε.

Αλλες επιλογές μας από το Fast Menu, είναι η παρεμβολή γραμματοσειρών (Text Tool), η ματαίωση της τελευταίας κίνησης (Undo), το Restore Previous Brush Tool, που κρατάει στη μνήμη την τελευταία επιλογή του Scissors/lasso Tool, το Fill Toll που γεμίζει με χρώμα κάποιο σχέδιο στην οθόνη, και το Pix Tool που κάνει το λεγόμενο pixelization: Χωρίζει δηλαδή την οθόνη σε μεγάλα pixels, που το καθένα παίρνει το χρώμα που κυριαρχούσε στο μέρος της εικόνας που αντικατέστησε. Θα το έχετε δει σε κάποια video-clips όπου η εικόνα γίνεται όλο "χρωματιστά κουτάκια".

Αφού κάνουμε τις βασικές επιλογές μας, που μπορεί να γίνουν και από το πληκτρολόγιο, κλείνουμε το παράθυρο για να έχουμε ελεύθερη την οθόνη (ή το μετακινούμε σε ελεύθερο μέρος της), και το επαναφέρουμε όποτε το χρειαστούμε, ή πατώντας το πλήκτρο Help ή επιλέγοντας το Fast Menu από το Project menu.

Το Project menu είναι το πρώτο απ' τα menus της μπάρας επιλογών, που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης. Περιλαμβάνει γνωστές λίγο-πολύ λειτουργίες, όπως το να καθαρίζουμε την οθόνη (που έτσι παίρνει το background χρώμα του Fast Menu), να κάνουμε save, load, print και delete κάποιου file που αποθηκεύσαμε, κάποιου σκίτσου που τελειώσαμε, ή που θέλουμε να συνεχίσουμε, ή κάποιου έτοιμου που θέλουμε να τροποποιήσουμε (τέτοια files έχει η Sample Art and Intorial δισκέτα, που συνοδεύει το πρόγραμμα), καθώς και το να καθορίσουμε τα base colors που προτιμάμε (είναι τα χρώματα που θα χρησιμοποιήσει το Ham mode της Amiga για την εμφάνιση των 4096 χρωμάτων που, όπως λέει, μπορεί να δείξει στην οθόνη). Εδώ όμως μη βιάζεστε, γιατί χρειάζεται προσοχή. Το να γίνει κάποια παράλειψη στα base colors,

είναι πολύ πιθανό, όταν μάλιστα στο σκίτσο σας σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε μεγάλη ποικιλία χρωμάτων, τότε πιστεύω είναι προτιμότερο να διατηρήσετε τα current base colors. Αν πάλι χρησιμοποιήσετε λίγα χρώματα, ταξινομήστε τα σε ομάδες χρωμάτων και διαλέξτε ένα αντιπροσωπευτικό χρώμα από την κάθε ομάδα, π.χ. μπλε, κίτρινο, κόκκινο, που θα χρησιμοποιηθεί σαν base color. Οπως και να 'χει πάντως, αποφύγετε να καθορίσετε τα base colors παρόμοια μεταξύ τους.

Κάτω από την base colors είναι η εντολή Alternate, που οδηγεί σ' ένα submenu, απ' όπου μεταφερόμαστε σε μια άλλη οθόνη, που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σαν "προσωρινή αποθήκη". Το Project menu τελειώνει με τις εντολές About, που μας δίνει πληροφορίες για τους δημιουργούς του PHOTON PAINT, και Quit, με την οποία βέβαια βγαίνουμε από το πρόγραμμα.

Δίπλα από το Project menu βρίσκεται το Preferences menu, που έχει αρκετές ομοιότητες ως προς τις επιλογές με το γνωστό Preferences του Workbench. Πρώτη επιλογή το Screen Mode: Εδώ διαλέγουμε την ανάλυση της οθόνης, 320x200, 320x400, 325x240, 352x480. Οι δύο τελευταίες αναλύσεις ξεπερνούν τα ορατά όρια της οθόνης (overscan). Ακολουθεί το Exact Color. Εχοντας επιλέξει την εντολή αυτή, υποχρεώνουμε το πρόγραμμα να απεικονίσει ακριβώς το χρώμα που επιλέξαμε. Αλλιώς, υπάρχει κάποια μικρή απόκλιση, ανάλογα με τα χρώματα των παρακειμένων pixels.

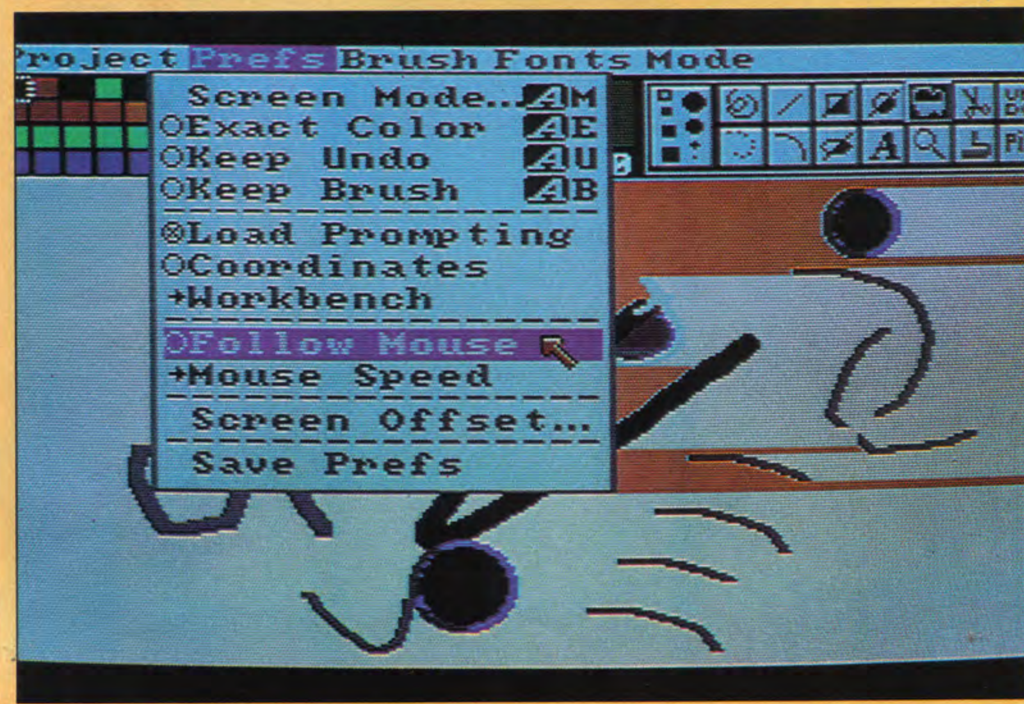
Η Keep Undo και η Keep Brush, είναι δύο εντολές προτεραιότητας, που κάνουν το πρόγραμμα να κρατά την αναγκαία μνήμη ελεύθερη για την εκτέλεση των εντολών Undo και Restore Previous Brush Tool του Fast Menu. Αλλιώς, όταν η μνήμη δεν επαρκεί, το πρόγραμμα επιστρατεύει και τους buffers της Undo και της Rostore Previous Brush Tool. Η πιο λειτουργική επιλογή του Preferences menu όμως, νομίζω ότι είναι η Mouse Speed. Πραγματικά, είναι φορές που θέλεις μεγάλη ακρίβεια στη σχεδίασή σου (όταν π.χ. ζωγραφίζεις κάποιο πρόσωπο), και που η normal ταχύτητα του mouse είναι αρκετά γρήγορη γι' αυτό. Θέλεις δηλαδή μικρή μετακίνηση της βούρτσας σου, με μεγαλύτερη του mouse. Τότε διαλέγουμε το slow mouse speed. Είναι βέβαια κουραστικό το πόσο αργά κινείται ο κέρσορας πάνω στην οθόνη, όταν πηγαίνεις από επιλογή σε επιλογή, η ακρίβεια όμως απαιτεί θυσίες. Αλλες φορές πάλι θέλεις ταχύτητα, όπως όταν είναι να γεμίσεις με χρώμα κάποιο μέρος του σχεδίου. Τότε διαλέγουμε τη fast mouse speed, όπου με μικρές μετακινήσεις του mouse η βούρτσα καλύπτει μεγαλύτερη επιφάνεια στην οθόνη. Αλλες επιλογές του Preferences menu





Το Photon Paint μπορεί να σας βοηθήσει να επέμβετε και σε digitized εικόνες. Τα αποτελέσματα είναι, όπως βλέπετε, εντυπωσιακά.

Μερικές από τις επιλογές του μενού "Prefs". Πίσω υπάρχουν κάποια γραμμικά σχέδια.

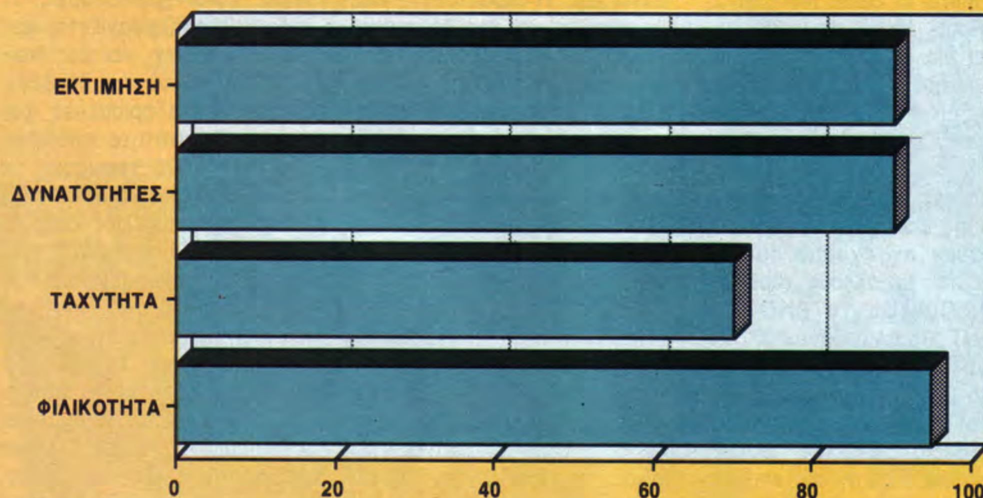




Παιχνίδια με το κείμενο. Μέσα απ' το menu "FONTS", μπορείτε να έχετε διάφορους τύπους γραμμάτων.



Άψογα μενού, ευκολονόητες εντολές.	
ΦΙΛΙΚΟΤΗΤΑ	**95%**
Εντυπωσιακά γρήγορο, ακόμα και στα δύσκολα σημεία.	
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	**70%**
Απεριόριστες. Βάλτε τη φαντασία σας να δουλέψει.	
ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ	**90%**
Άψογο. Ακόμα και αν η καλλιτεχνική σας φλέβα είναι βαθιά κρυμμένη, το Photon Paint την ανακαλύπτει.	
ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ	**90%**



είναι η Load Prompt, που όταν την επιλέξουμε και κάνουμε Load σε κάποια εικόνα με διαφορετική ανάλυση απ' αυτή που έχουμε στην οθόνη, τότε το prompt παράθυρο μας ρωτά αν θέλουμε να αλλάξουμε την ανάλυση μ' αυτή της εικόνας που κάναμε Load, η Cordinates που εμφανίζει τις συντεταγμένες της βούρτσας μας στην κορυφή του Fast Menu, και η Save Prefs που σώζει τις επιλογές μας.

Προχωρούμε σ' ένα αρκετά ενδιαφέρον και χρήσιμο menu, το Brush Menu. Θα θυμάστε το Scissors Tool του Fast Menu. Ε λοιπόν, οι βούρτσες με τις οποίες θ' ασχοληθούμε εδώ είναι αυτές που ξεσηκώνουμε με το Scissors Tool.

Εχοντας ως background κάποια εικόνα που μόλις σχεδιάσαμε, ή που φορτώσαμε από το Project menu, μπορούμε να τοποθετήσουμε επάνω της κάποια βούρτσα που μπορεί να παριστάνει οποιαδήποτε φιγούρα, π.χ. ένα ποδήλατο, και στην οποία μπορούμε να κάνουμε αλλαγές, με βάση τις επιλογές του Brush Menu, πετυχαίνοντας θεαματικά αποτελέσματα. Η Scissors Tool ξεσηκώνει κάποια βούρτσα μέσα σ' ένα πλαίσιο, το οποίο όταν τοποθετήσουμε τη βούρτσα σε κάποια εικόνα, σκεπάζει το σημείο αυτό της εικόνας. Π.χ. όταν ξεσηκώνουμε το ποδήλατο από έναν πολυσύχναστο δρόμο και θελήσουμε να το βάλουμε σε μια εικόνα εξοχής, το πλαίσιο θα είναι κάτι εντελώς ξένο. Γι' αυτό υπάρχει η εντολή Trans, που κάνει διάφανο το πλαίσιο, έτσι ώστε στη νέα εικόνα να φαίνεται μόνο η βούρτσα. Αλλες επιλογές είναι η Flip που αναποδογυρίζει τη βούρτσα πάνω κάτω, η Rotate που τη γυρίζει κατά 90° ή με το option free όσο θέλουμε, ενώ με το option 180 μας δίνει το είδωλό της, και η Resize που της αλλάζει μέγεθος. Κράτησα για το τέλος του Brush Menu, τις τρεις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές του, τη Wrap On, τη Bend και τη Lum. Η Wrap On διαμορφώνει τη βούρτσα σαν να έχει περιτυλιχτεί σε κάποιο από τα σώματα του submenu (κύλινδρος, κώνος, σφαίρα, κύβος κ.ά.), δίνοντας μια 3D αίσθηση. Πιο εντυπωσιακός είναι ο κύβος, τον οποίο έχουμε τη δυνατότητα να δούμε από πολλές οπτικές γωνίες, είναι κάτι που αξίζει να δει κανείς (αν και θα χρειαστεί λίγο να περιμένει, γιατί οι υπολογισμοί που κάνει το πρόγραμμα για να σχηματίσει τον κύβο απαιτούν κάποιο χρόνο). Η Bend είναι μια επιλογή που παραμορφώνει τη βούρτσα, δίνοντάς της μορφές που δεν είναι εύκολο να περιγραφούν. Με την επιλογή της Bend εμφανίζεται στην οθόνη το πλαίσιο της βούρτσας, το οποίο μεταβάλλουμε με ανάλογες κινήσεις του ποντικιού, πατώντας το left mouse button, η βούρτσα προσαρμόζεται στο νέο σχήμα του πλαισίου. Η Lum(inosity) είναι μια επιλογή που μας επιτρέπει να καθορίσουμε τη διεύθυνση μιας φω-







τεινής πηγής, που θα επηρεάζει τη φωτοσκίαση της 3D επιφάνειας της βούρτσας. Εμφανίζεται ένα παράθυρο, στο οποίο πρέπει να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις: Η ένταση της φωτεινής πηγής έχει μια κλίμακα από το 1 μέχρι το 15. Η default ρύθμιση είναι το 1, αλλά καλύτερο αποτέλεσμα έχουμε κάπου από το 10 μέχρι το 15. Αλλη ρύθμιση είναι αυτή του Full Scale. Οταν είναι στο "on", η λειτουργία της φωτοσκίασης θα δοκιμάσει το όλο φάσμα των παραλλαγών του φωτισμού κατά μήκος του 3D αντικειμένου. Η default ρύθμιση είναι στο "on", γιατί τα αποτελέσματα είναι καλύτερα έτσι. Υπάρχουν όμως περιπτώσεις που ενδιαφέροντα εφέ δημιουργούνται με το Full Scale στο "off". Π.χ. αν τοποθετήσουμε τη φωτεινή πηγή πίσω από το αντικείμενο, δημιουργείται μια ανεπαίσθητη λάμψη γύρω από το περίγραμμα του αντικειμένου.

Η θέση της φωτεινής πηγής ρυθμίζεται σ' ένα μαύρο τετράγωνο στο δεξί μέρος του παραθύρου, που γράφει direction. Μετακινώντας το μικρό γκρι τετράγωνο, αλλάζουμε τις συντεταγμένες της φωτεινής πηγής, ενώ με την option backlight, το τοποθετούμε πίσω από το αντικείμενο. Μετά το Brush Menu είναι το Fonts Menu, που μας παρέχει μία επιλογή από Amiga χαρακτήρες. Για να χρησιμοποιήσουμε τους χαρακτήρες αυτούς, επιλέγουμε το Text Tool, από το Fast Menu. Υπάρχει και μια επιλογή Change Disk, που τη χρησιμοποιούμε αν έχουμε κάποια data disk με άλλους χαρακτήρες. Πάντως το PHOTON PAINT περιλαμβάνει όλους τους γνωστούς (από topaz, ruby, μέχρι και sapphire). Πέμπτο είναι το Mode Menu, στη δεξιά άκρη της μπάρας επιλογών. Πρώτη του επιλογή η Normal. Σ' αυτήν όλα έχουν όπως είναι, και τίποτε παραπάνω. Η Blend όμως που ακολουθεί, είναι μια από τις ξεχωριστές δυνατότητες του PHOTON PAINT. Επιλέγοντας τη Blend, το πρόγραμμα θα συνδυάσει το περιεχόμενο της βούρτσας, με ό,τι βρίσκεται πίσω της, σε όποιο μέρος της οθόνης την τοποθετήσουμε. Θα διακρίνουμε δηλαδή το background μέσα από τη βούρτσα μας. Αυτό συμβαίνει και με τις "έτοιμες βούρτσες", και μ' αυτές που φτιάχνουμε μόνοι μας. Η διακριτότητα του background και της βούρτσας, δηλαδή το κατά πόσον το ένα θα υπερισχύει του άλλου, εξαρτάται από τις ρυθμίσεις που θα κάνουμε στο παράθυρο της επιλογής Set. Εδώ μπορούμε να επιτύχουμε εξαιρετικά αποτελέσματα, όπως σταδιακή αυξομείωση της διαφάνειας της βούρτσας ή διαφάνεια σε ορισμένα μέρη της. Η επιλογή Blend μας δίνει τη δυνατότητα σύνθετων απεικονίσεων.

Θα μπορούσαμε π.χ., να ζωγραφίσουμε τις ακτίνες του ηλίου, που διαθλώνται στη θάλασσα. Είναι ένα σημείο του προγράμματος, που μπορεί να σε κάνει να πειραματίζεσαι ώρες, και να ανακαλύπτεις διαρκώς νέα πράγματα. Τελευταία μάλιστα, κυκλοφόρησαν δύο expansion disks, που περιέχουν background επιφάνειες - απομιμήσεις ξύλου, μαρμάρου και άλλων υλικών, με τους ρόζους, τα νερά και τις γραμμώσεις τους! Φαντάζεστε λοιπόν τι μπορεί να γίνει, και πόσο απεριόριστες δυνατότητες προσφέρονται στο χρήστη;

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το PHOTON PAINT είναι ένα πρόγραμμα που σε γενικές γραμμές αφήνει ικανοποιημένους και τους πιο απαιτητικούς. Φιλικό, με σωστά κατανεμημένες λειτουργίες, με εύκολη πρόσβαση επιλογών και με δυνατότητα ταυτόχρονης επεξεργασίας της οθόνης και της παλέτας χρωμάτων.

Το manual είναι περισσότερο του δέοντος λεπτομερές, ακολουθώντας την αμερικανική αντίληψη περί manuals. Μην παραλείψετε να διαβάσετε τα κατατοπιστικά tutorials που συμπεριλαμβάνει, και είναι ιδανικά για τα πρώτα βήματα. Συνοδεύεται και από μια ξεχωριστή καρτέλα, που αναγράφει τα πλήκτρα με τα οποία γίνονται οι σημαντικότερες επιλογές.

Στον τομέα της ταχύτητας υπάρχουν και γρηγορότερα, μα και πιο αργά προγράμματα. Μερικές λειτουργίες γίνονται σε real time, αλλά οι περισσότερες είναι χρονοβόρες. Η ένδειξη wait εμφανίζεται συχνά στην οθόνη, και μας "κοιτάει" σαδιστικά για δεκάδες δευτερόλεπτα ορισμένες φορές. Η δυνατότητα απεικόνισης των 4.096 χρωμάτων με το HAM (Hold and Modify) mode, είναι αφαλώς από τα μεγάλα πλεονεκτήματά του, που δεν διαθέτουν όλοι οι ανταγωνιστές του. Μεγάλο πλεονέκτημα είναι ότι αρκείται στα 512 Kbytes. Σε λίγες περιπτώσεις ζήτησε περισσότερη μνήμη, ενώ άλλα ανάλογα προγράμματα "καίνε" 1 Mega οπωσδήποτε. Συνοψίζοντας, συμπεραίνουμε ότι είναι ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα, από τα καλύτερα του είδους του, μια εύστοχη επιλογή για τους λάτρεις των καλών τεχνών, μα και γι' αυτούς που δεν συμπαθούσαν και τόσο τις μπογιές και τα κραγιόνια, πριν γνωρίσουν το PHOTON PAINT. Τουλάχιστον τώρα δεν πασαλείβονται! ■

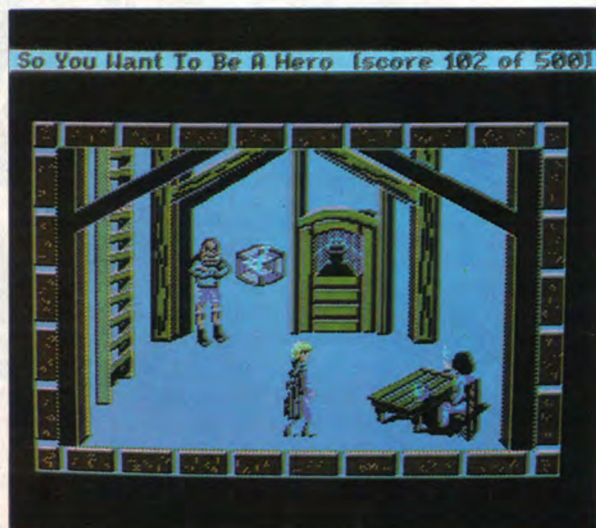
"HERO'S QUEST I"
ή
so you want to be a hero

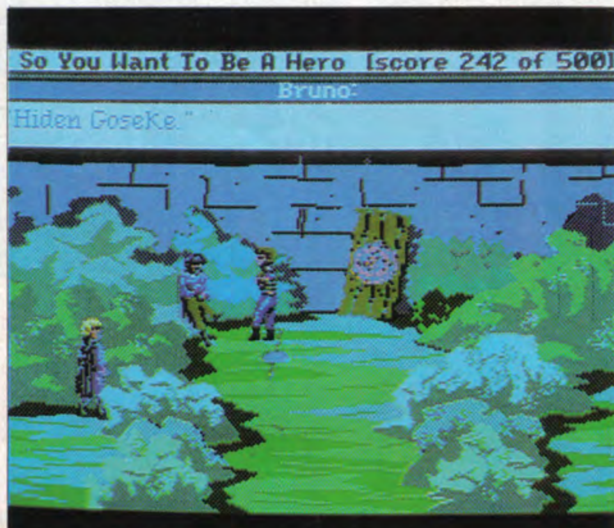
Η εποχή μας; Εποχή της συμβατικότητας, της ισοπέδωσης, των απρόσωπων σχέσεων, της αποξένωσης, της αλλοτρίωσης, της μετριότητας. Μια ματιά στο παρελθόν. Στον κόσμο της μαγείας και των ηρώων. Στην εποχή που ο ήρωας ήταν συνώνυμο της ικανότητας, της δύναμης, της εξυπνάδας, του ρομαντισμού, της αυτοθυσίας. Τότε που οι ήρωες έγραφαν ιστορία, δημιουργώντας μύθους, και που οι θρυλικές τους πράξεις γίνονταν τραγούδια στα πέρατα του κόσμου. Τέτοιες στιγμές προσπαθεί να μας δώσει η Sierra σε μια εκπληκτική προσπάθεια. Να συνδυάσει βασικά στοιχεία των role-playing games με το δικό της, ξεχωριστό στυλ. Αποτέλεσμα: Το Hero's Quest, μια εκπληκτική περιπέτεια με τρεις βασικούς χαρακτήρες. Εναν πολεμιστή, ένα μάγο κι έναν κλέφτη.

• Του Ανδρέα Τσουρινάκη

Μην ξεχνάμε όμως και μερικά απλά γεγονότα, που έχουν γράψει τη δική τους ιστορία. Το Σεπτέμβρη έχουμε γενέθλια. Πάνε δύο ολόκληρα χρόνια, από τότε που το Pixel καθιέρωσε τη στήλη των adventures. Περιμένουμε λοιπόν τις ευχετήριες κάρτες σας. Κοιτάξτε όμως να είναι πρωτότυπες, όπως αξίζει σε αληθινούς μάγους. Ας ξαναγυρίσουμε στο θέμα μας όμως. Τα role-playing games έχουν γράψει μια δική τους ιστορία στο θρυλικό κόσμο των adventures, ιδίως από τότε που το πρωτοποριακό Dungeons and Dragons είδε το φως της δημοσιότητας. Μετά ακολούθησαν τρεις πολύ πετυχημένες σειρές: Τα Ultima, τα Phantasie και τα Bard's Tale. Απέκτησαν τους πιο ένθερμους φίλους απ' όλα τα είδη των παιχνιδιών, ενώ στην Αγγλία και στην Αμερική υπάρχουν κλαμπ που τα μέλη τους παίζουν μόνο role-playing adventures. Ακολούθησε το εκπληκτικό Dungeon Master, που έθεσε νέα στάνταρ για το είδος των adventures αυτών. Και φυσικά, αυτή τη χρονιά κυκλοφόρησαν τρία ακόμη φοβερά R.P.G., τα: Chaos Strikes Back!, Drakkhen και Ultima VI, ενώ αυτές τις μέρες πρέπει να κυκλοφορήσει και το Elvira, Mistress of the Dark.

Φυσικά, η Sierra δεν μπορούσε να μείνει έξω από το χορό, κυρίως από





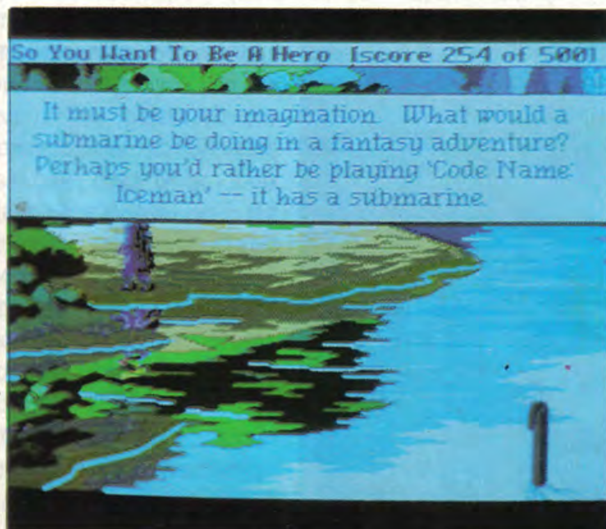
τη στιγμή που πάρα πολλές μελέτες της αγοράς δείχνουν μία δυναμική τάση στο είδος των περιπετειών αυτών, ανάμεσα στις προτιμήσεις των χρηστών. Προσέλαβε λοιπόν τους Lori και Corey Cole, που έχουν μεγάλη ειδίκευση στις περιπέτειες του είδους αυτού, και τους ανέθεσε τη δημιουργία μιας περιπέτειας που θα συνδυάζει τα καλύτερα στοιχεία των role-playing games με το δικό της σύστημα κατασκευής adventures. Ας αφήσουμε όμως τους ίδιους να μας εξηγήσουν την προσπάθειά τους αυτή. Γράφουν λοιπόν στο περιοδικό της εταιρίας τα εξής: "Τι αγαπάμε περισσότερο στα παραδοσιακά adventures; Το να εξερευνάς έναν καινούργιο κόσμο, χρησιμοποιώντας το μυαλό σου για να επιζήσεις και να λύνεις γρίφους, το να συναντάς νέους κι ενδιαφέροντες χαρακτήρες, και φυσικά μια πλούσια ιστορία, ένα καλό σενάριο γεμάτο κινδύνους και ανταμοιβές. Σε τι πάσχουν τα παραδοσιακά adventures; Κυρίως στο γεγονός ότι ο χαρακτήρας σου δεν μεγαλώνει και δεν μαθαίνει όσο το παιχνίδι προχωράει. Στην πραγματικότητα όμως μεγαλώνουμε, μαθαίνουμε και αναπτύσσουμε διάφορες ικανότητες, όπως δύναμη, σοφία, συμπόνια και άλλα. Επίσης, ένα role-playing game επιτρέπει να κινείσαι, να εξερευνάς μαζί με μια ομάδα από άλλους adventurers, ενώ στα παραδοσιακά adventures συνήθως είσαι μόνος. Με το *Hero's Quest* προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε ένα νέο είδος παιχνιδιού, στο οποίο να συγκεντρώνονται τα καλύτερα στοιχεία και από τα απλά adventures, αλλά και από τα role-playing games. Το Hero's Quest είναι ένα ιδιόμορφο R.P.G., για όλους όσους αγαπούν τα παραδοσιακά adventures. Σαν role-playing είναι μάλλον μικρό, και επίσης χειρίζεσαι μόνο ένα χαρακτήρα κάθε φορά, αντί για μια ομάδα. Ο χαρακτήρας σου αναπτύσσεται, μεγαλώνει, μαθαίνει και βελτιώνει τις ικανότητές του, καθώς η περιπέτεια προχωρά. Ενα από τα καλύτερα σημεία του Hero's Quest, είναι ότι μπορείς να παίξεις την περιπέτεια ξανά και ξανά, και να έχεις μια τελείως διαφορετική εμπειρία με το να διαλέγεις ένα διαφορετικό χαρακτήρα κάθε φορά που ξεκινάς...".

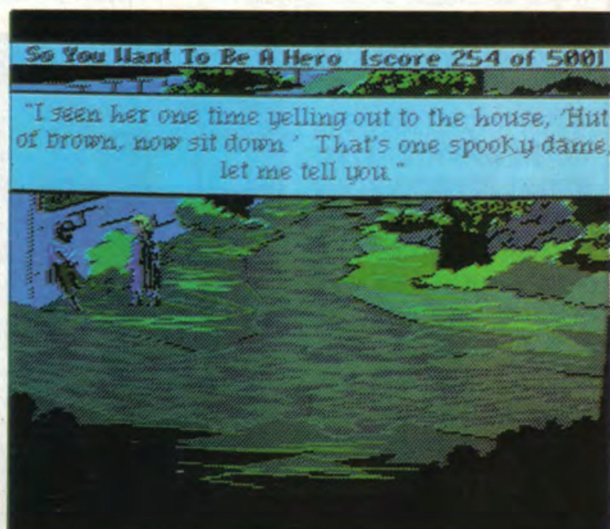
Πριν όμως δούμε αναλυτικά τη θαυμαστή αυτή περιπέτεια, σημειώστε αυτό: Οταν στο Pixel No 58 πρωτογράψαμε για τη συνεργασία της Sierra με τη Lori Ann Cole, με σκοπό την παραγωγή του Hero's Quest, τα υπόλοιπα περιοδικά της Ευρώπης είχαν... μαύρα μεσάνυχτα. Μιλάμε για πληροφορίες που γράφτηκε πριν 1 χρόνο περίπου, το Σεπτέμβριο του '89. Ενα μικρό δείγμα της αξίας της στήλης μας, αλλά φυσικά και του περιοδικού μας, του Pixel.

ΓΡΑΦΙΚΑ – ΗΧΟΣ – ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ – ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Λατρεύετε τα όμορφα γραφικά; Θα λατρέψετε το Hero's Quest. Μιλάμε για εκπληκτικά γραφικά. Φοβερά σχεδιασμένοι χαρακτήρες. Απίθανες σκηνές μονομαχιών. Εκπληκτική κίνηση στην οθόνη. Πανέμορφοι συνδυασμοί χρωμάτων. Η Lori Ann Cole έκανε πραγματικά μια μοναδική δουλειά. Η πιο ρεαλιστική περιπέτεια της Sierra που έχω δει. Και τις έχω δει όλες.

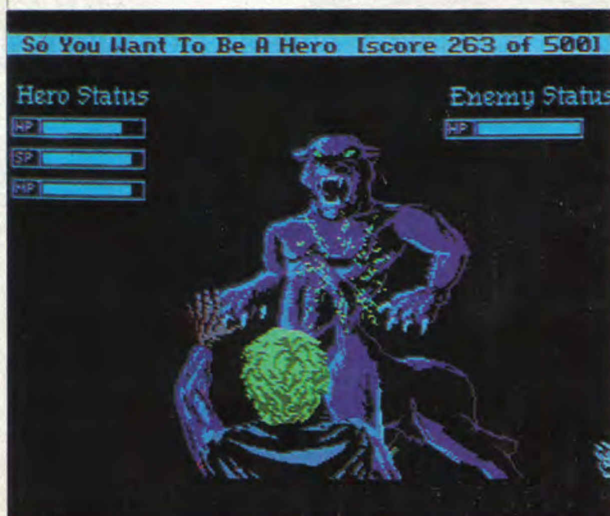
ΕΤΑΙΡΙΑ:	Sierra On-Line
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:	IBM Amiga Atari ST Macintosh IBM συμβατοί Apple
ΤΥΠΟΣ:	Animated 3D graphic adventure





που έχω δει. Και τις έχω δει όλες. Δεν έχετε παρά να δείτε το καλύβι της Baba-Yaga να χαμηλώνει, το mantray να σηκώνεται τη νύχτα για να σας ορμήσει, τις φανταστικές σκηνές όταν πολεμάς με τους Cheetaur και τα Trolls. Και ακόμη περισσότερο όταν πολεμάς σαν μάγος. Η εκτόξευση των διαφόρων spells είναι μια πραγματική μαγεία. Οσο και να κοιτάς τις αντίστοιχες εικόνες, δεν τις χορταίνεις. Με λίγες λέξεις: Ο κόσμος της φαντασίας και του ονείρου, με ό,τι αυτές οι λέξεις σημαίνουν, στην οθόνη σας. Χρώματα απίθανα. Δοκιμάστε να το παίξετε πρώτα σ' ένα ασπρόμαυρο μόνιτορ, και μετά σ' ένα έγχρωμο. Κυριολεκτικά, θα νομίζεις ότι βλέπεις άλλο adventure. Τα λόγια μου, οι δυνατότητές μου είναι πολύ φτωχές για να περιγράψω αυτή την πανδαισία χρωμάτων και εικόνων που εξελίσσεται στην οθόνη σας. Και ο ήχος; Εδώ ομολογώ ότι περίμενα περισσότερα πράγματα. Οχι ότι δεν είναι καλός, αλλά να, θα ήθελα όταν μονομαχείς με κάποιο θηρίο ή έναν αντίπαλο, να ακούς τους βρυχηθμούς του, τις κραυγές του. Αν υπήρχε και αυτό, τότε το Hero's Quest θα αντιπροσώπευε το τέλειο, το ιδανικό. Ας δούμε όμως λίγο το χειρισμό του. Κατ' αρχάς, όταν ξεκινάτε βάλτε τους 50 επιπλέον πόντους στις ιδιαίτερες ικανότητες του χαρακτήρα σας, όπως λένε οι οδηγίες. Ετσι, στον πολεμιστή πρέπει να μπουν στο Strenght, Agility, Vitality και Weapon Skill. Στο μάγο στο Agility, στο Vitality, στο Intelligence, στο Magic και στο Strenght, ενώ στον κλέφτη στα Strength, Vitality, Agility, Luck και Weapon. Δώστε του φυσικά ένα όνομα (γιατί όχι το δικό σας;) και ξεκινήστε. Για να αντιδράτε πιο γρήγορα, οι κατασκευαστές έχουν ετοιμάσει ένα σημαντικό μενού από έτοιμες και πολύ χρήσιμες εντολές. Φυσικά, δεν μιλάμε για τις κλασικές: **HELP** (F1), **SOUND ON/OFF** (F2), **REPEAT COMMAND** (F3 ή SPACEBAR), **SAVE** (F5), **RESTORE** (F7), **RESTART** (F9), **INVENTORY** (TAB ή CTRL+I), **PAUSE** (CTRL+P), **QUIT** (CTRL+Q), αλλά για τις εξής: **ASK ABOUT** που βγαίνει με το CTRL+A, ή **CASTSPELL** με το CTRL+C, ή **ESCAPE** ή **RUN** με το CTRL+E, ή **FIGHT** με το CTRL+F ή **LOOK AT** με το CTRL+L, ή **SHOW CHARACTER SHEET** με το CTRL+S, ή **TIME OF DAY** με το CTRL+T, και το F4 που ρυθμίζει την ταχύτητα του ήρωα. Τις **RUN**, **FIGHT**, **TIME SHOW CHARACTER SHEET** μαζί με την **INVENTORY** θα τις χρησιμοποιείτε συνέχεια στο παιχνίδι, όταν θέλετε να βλέπετε ποιο ακριβώς τμήμα της ημέρας κυλάει, για να δείτε και να ελέγξετε τις δυνάμεις σας, να πολεμήσετε ή να αποφύγετε μια μονομαχία. Σημειώστε ότι το **ESCAPE** ή **RUN** λειτουργεί ακόμη και όταν μονομαχείς και δεις ότι δεν τα βγάζεις πέρα, γιατί οι δυνάμεις σου είναι πολύ χαμηλά. Σημειώστε επίσης ότι όταν σας επιτεθεί κάποιος αντίπαλος, και εσείς φύγετε με το **RUN** σε μια διπλανή οθόνη, αυτός σας ακολουθεί. Ετσι, πρέπει να αλλάξετε τουλάχιστον 3-4 οθόνες, μέχρι ο αντίπαλος να χάσει τα ίχνη σας.

Ας δούμε όμως και το λεξιλόγιο της περιπέτειας. Στο Hero's Quest δεν θα συναντήσετε κανένα εμπόδιο. Καταλαβαίνει σχεδόν τα πάντα. Γι' αυτό μη διστάσετε να ρωτάτε τους διάφορους χαρακτήρες σχεδόν για τα πάντα. Είναι ο μόνος τρόπος για να συγκεντρώσετε τις πολύτιμες πληροφορίες που χρειάζεστε. Ολοι οι χαρακτήρες έχουν κάτι χρήσιμο να σας πουν. Ας δούμε όμως μερικά από τα ρήματα που θα χρησιμοποιήσετε. Εχουμε λοιπόν: **LOOK**, **ASK**, **ASK ABOUT**, **ORDER**, **SIT**, **EAT**, **STAND**, **DRINK**, **READ**, **SIGN**, **GIVE**, **BUY**, **CLIMB**, **CLIMB DOWN**, **THROW**, **GET**, **PLAY**, **OPEN**, **TALK**, **FREE**, **LEAVE**, **RENT**, **FILL**, **KNOCK**, **SELL**, **PICK LOCK**, **SNEAK**, **PET**, **LOOK AT**, **LOOK INSIDE**, **SEARCH**, **MOVE**, **CLOSE**, **MAKE**, **USE**, **CAST**, **FEED**, **STEP OVER**, **HOLD**, **PULL**, **PUSH**, **SLEEP**, **BREAK**, **FIGHT**, **WALK**, **RUN**, **ESCAPE** και άλλες πολλές.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Κατ' αρχάς, να αναφέρουμε ότι το Hero's Quest έχει ένα εντυπωσιακό πακέτο που, εκτός των δισκετών, περιλαμβάνει και δύο εντυπωσιακά manuals που αφορούν την περιπέτεια. Το πρώτο είναι το Technical and game manual, ενώ το δεύτερο τιτλοφορείται Famous adventurer's correspondence school. Περιέχουν καθοριστικές πληροφορίες για την περιπέτεια, τους χαρακτήρες και τα διάφορα μαγικά. Πριν ξεκινήσετε λοιπόν την περιπέτεια, διαβάστε τα πολύ προσεκτικά.

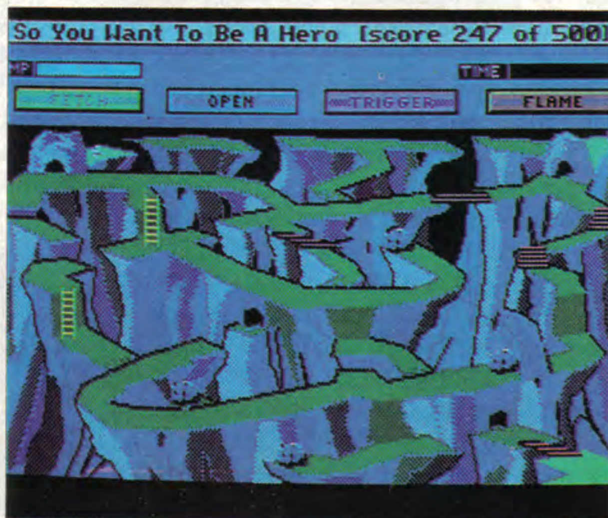
Ξεκινάς σαν ένας πρόσφατα αποφοιτήσας από την περίφημη σχολή δι' αλληλογραφίας για ήρωες. Ενα πόστερ στο τοπικό σου γραφείο της συντεχνίας των adventurers γράφει: "Ζητείται ήρωας. Δεν είναι αναγκαία προηγούμενη εμπειρία. Επισκεφθείτε το όμορφο Spielburg, πολεμήστε θηρία, νικήστε ληστές. Θα ανταμειφθείτε και θα ονομαστείτε Ηρωας του Spielburg, σε πιθανή επιτυχία σας". Ακούγεται καλά, ειδικά αυτό που λέει ότι δεν είναι απαραίτητη προηγούμενη εμπειρία. Τώρα, μετά από ταξίδι ενός μηνός, ανάμεσα σε επικίνδυνες πεδιάδες όπου ο θάνατος παραμόνευε σε κάθε σας βήμα σχεδόν, δεν είστε και τόσο ενθουσιασμένοι. Τώρα πια όμως, έφτασες στην πύλη της πόλης, και είναι αργά

για να γυρίσεις πίσω. Ή θα νικήσεις τα θηρία και τους ληστές που είναι η μάστιγα της περιοχής, ή θα πεθάνεις προσπαθώντας. Το τελευταίο φαίνεται το πιο πιθανό αυτή τη στιγμή. Τώρα πρέπει να διαλέξεις το χαρακτήρα σου, και να μάθεις να σκέφτεσαι όπως αυτός θα σκεφτόταν, να λειτουργείς λογικά όπως θα έκανε αυτός, και να λύνεις τα διάφορα προβλήματα όπως επίσης θα τα έλυνε αυτός. Θα επιτύχεις μόνο αν χρησιμοποιήσεις τις ξεχωριστές ικανότητες της προσωπικότητας του χαρακτήρα σου, ώστε να τον κρατήσεις ζωντανό ως το τέλος. Για να μάθεις δε ακριβώς τι πρέπει να κάνεις, μην ξεχνάς ότι πρέπει να επισκεφθείς το Adventurer's Guild της συγκεκριμένης πόλης. Υπόγραψε στο βιβλίο, διάβασε τον πίνακα που περιέχει τις ανακοινώσεις, και είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις. Καλή τύχη. Να 'σαι σίγουρος ότι θα τη χρειαστείς, μέχρι να αποκτήσεις τον περιβόητο τίτλο.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ – ΔΡΑΣΗ – ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του HERO'S QUEST είναι σίγουρα η καλύτερη από οποιαδήποτε αντίστοιχη άλλη από τις περιπέτειες της εταιρίας. Ο λόγος είναι απλός: Η περιπέτεια είναι απόλυτα ρεαλιστική, πειστική σ' αυτά που θέλει να δώσει. Μερικά παραδείγματα: Ο χρόνος της ημέρας χωρίζεται σε οκτώ μέρη, τα day is dawing, mid morning, midday, mid afternoon, sunset approaches, night is steel young, middle of the night, it's not yet down on day... Αν τώρα είναι βράδυ και πάτε να μπείτε στην πόλη, θα τη βρείτε κλειστή. Τη μέρα οι κάτοικοι κυκλοφορούν, από το απόγευμα όμως μαζεύονται στα σπίτια τους. Έτσι, το βράδυ στην πόλη δεν θα συναντήσετε παρά μόνο κλέφτες! Την ημέρα στο νεκροταφείο δεν συμβαίνει τίποτα (ή και αλλού), τη νύχτα όμως βγαίνουν διάφορα πνεύματα. Αν έχουν φτάσει μεσάνυχτα κι εσείς δεν έχετε πάει για ύπνο, το πρόγραμμα θα σας ενημερώσει ότι έχετε αρχίσει να κουράζεστε πολύ, και πρέπει να ξεκουραστείτε. Οταν προχωράτε συνέχεια ή όταν εργάζεστε, ή γενικά όταν κάνετε κάτι, η ενέργειά σας (το stamina) μειώνεται, άρα κάθε τόσο πρέπει να ξεκουράζεστε.

Ο ρεαλισμός είναι διάχυτος στην περιπέτεια. Πληγώστε έναν αντίπαλό σας, και αυτόματα θα δείτε την έκφραση του πόνου στο πρόσωπό του. Το Hero's Quest είναι φυσικά συνώνυμο της δράσης. Μιας δράσης που είναι διάχυτη παντού, σε όλες τις εκφράσεις της. Η δράση ακολουθεί μία φυσιολογική εξελικτική πορεία. Ετσι, στην αρχή πρέπει σιγά-σιγά να ανεβάσετε τις δυνάμεις σας, π.χ. δεν μπορείτε στην πρώτη σας μονομαχία να νικήσετε ένα brigand. Στην αρχή, λοιπόν, εξασκηθείτε με τον ξιφομάχο, δουλέψτε στο σταύλο και πολεμήστε μόνο goblins ή saurus. Αργότερα, όταν θα έχετε γίνει πιο δυνατοί, πολεμήστε brigands, mantpay ή saurus rex. Αφήστε τα ogre, troll και cheetaur, μόνο όταν έχετε γίνει αρκετά δυνατοί, δηλ. γύρω στους 50 πόντους strength, stamina κ.λπ. Χρησιμοποιείτε συνεχώς healing και vigor potions, για να αναπληρώνετε τις δυνάμεις σας. Ετσι, τις πρώτες μέρες θα τις περάσετε για να αυξήσετε τις δυνάμεις σας και να ολοκληρώσετε μερικές από τις εύκολες αποστολές σας, όπως το να βρείτε το δακτυλίδι της Healer, να της πουλήσετε τα συστατικά για τα μάγια που θέλει, να γίνετε φίλος του δάσους, βοηθώντας το δρυΐδη, να συνεννοηθείτε με το γίγαντα κ.λπ. Τα δύσκολα, που είναι να βρείτε και να απελευθερώσετε το γιο και την κόρη του βαρώνου, αφήστε τα προς το τέλος. Φυσικά, κάθε χαρακτήρας σας πολεμά και διαφορετικά. Ο πολεμιστής χρησιμοποιεί συνέχεια το ξίφος του. Ο μάγος πολεμά κυρίως με το μαγικό flame dart, αλλά και με το μαχαίρι, αφού όμως πρώτα κάνει cast zap spell, ώστε το μαχαίρι του να περιβληθεί από μαγική ενέργεια. Χρησιμοποιείτε το flame dart. Μάθετέ το: Κοστίζει μαγικούς πόντους και ενέργεια, αλλά είναι θεαματικό και πανίσχυρο. Ο κλέφτης πολεμά μόνο με το μαχαίρι του. Γι' αυτό πρέπει να εξασκηθεί στο πέταγμα των μαχαιριών. Κουβαλάτε αρκετά μαχαίρια, ώστε όταν δείτε έναν εχθρό, να του πετάξετε όσα περισσότερα μπορείτε, πριν αρχίσει η μάχη σώμα με σώμα. Ετσι, ο αντίπαλός σας θα είναι εξασθενημένος αρκετά. Τα περισσότερα θηρία και τα πιο σημαντικά, βγαίνουν μόνο τη νύχτα. Επισκεφθείτε οπωσδήποτε τον Hermit και τον Erasmus. Ο κλέφτης μπορεί να εξασκήσει πολύ τη stealth ικανότητά του, ώστε να περνά απαρατήρητος. Επίσης, οι χαρακτήρες λειτουργούν διαφορετικά όταν θέλουν να πάρουν κάτι, ή να ανέβουν πάνω σε κάτι. Σαν πολεμιστής, για να πάρετε το ring ή το seed, τυπώνετε **GET ROCK, THROW ROCK**. Σαν μάγος κάνεις το πολύ εντυπωσιακό **CAST FETCH SPELL**. Σαν κλέφτης κάνεις **CLIMB TREE** ή **CLIMB ROCKS**. Το ίδιο συμβαίνει και στη σπηλιά του Hermit. Σαν πολεμιστής κάνεις **GET ROCK, THROW ROCK** μέχρι να σου ανοίξει, και μόνο τότε **CLIMB LADDER**. Σαν μάγος κάνεις **CAST DETECT MAGIC** και μετά **CLIMB LADDER**. Το ξόρκι το παίρνεις από τα meeps. Σαν κλέφτης τυπώνεις



απλά **CLIMB ROCKS**. Αφού περάσεις το ogre και ταΐσεις την αρκούδα για να πάρεις το κλειδί του Kobold, σαν πολεμιστής πρέπει να τον σκοτώσεις πρώτα. Σαν μάγος κάνε **CAST DETECT MAGIC**, βλέπεις και το αόρατο chest με τους πολύτιμους θησαυρούς, και **CAST FETCH**. Για να τον σκοτώσεις, πρέπει να 'σαι πολύ δυνατός, και να 'χεις κερδίσει από τον Erasmus το dazzle spell. Μόνο τότε κάνεις **CAST DAZZLE SPELL**, **CAST FLAME DART** και τα επαναλαμβάνεις μέχρι να τον νικήσεις. Αν όμως προλάβει και σου εκτοξεύσει κανένα ξόρκι, φύγε και γύρνα αργότερα. Σαν κλέφτης απλά τυπώνεις **SNEAK** και πας κοντά του. Τότε **GET KEY**. Το antwerp δεν σκοτώνεται, γι' αυτό μην προσπαθείτε. Επισκεφθείτε το fairies ring τη νύχτα, και φροντίστε να κοιμάστε στο Erana's peace.

Ολοκληρώνοντας, το HERO'S QUEST είναι εκπληκτικό. Τα έχει όλα. Γραφικά, χρώματα, δράση, γρίφους, μονομαχίες. Θα σας κρατήσει μπροστά στην οθόνη ώρες ατελείωτες, χωρίς να το βαρεθείτε καθόλου. Παίξτε το οπωσδήποτε και με τους τρεις χαρακτήρες. Με ανυπομονησία περιμένω τη συνέχειά του, το HERO'S QUEST II.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Στην αρχή μπορείς να διαλέξεις ένα από τους τρεις διαφορετικούς χαρακτήρες του πολεμιστή, του μάγου ή του κλέφτη. Στην παρουσίαση που ακολουθεί έχουμε επιλέξει τον κλέφτη, τον πιο έξυπνο και ικανό απ' όλους τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Βάλε τους 50 επιπλέον πόντους σου ως εξής: 10 στο Strength, 10 στο Vitality, 10 στο Weapon, 10 στο Agility και 10 στο Luck. Διάβασε προσεκτικά τα δύο manuals που συνοδεύουν την περιπέτεια, ειδικά τα τμήματα που αφορούν τη δράση του χαρακτήρα σας. Ξεκινάς, μπαίνοντας στο Spielburg town (+1). Στο σερίφη τύπωσε: **ASK ABOUT BRIGANDS** (+1), **ASK ABOUT HEROES, ASK ABOUT MERCHANT, ASK ABOUT INN**. Προχώρησε και μπες στο Shameen's Inn. Πλησίασε στον ταβερνιάρη και **ASK ABOUT ROOMS** (+1), **ASK ABOUT MERCHANT, ASK ABOUT ABDULLA, ASK ABOUT ROBBERY, ASK ABOUT CARAVAN, ASK ABOUT FOOD**. Πήγαινε στο τραπέζι και **SIT**. Στη Shema, **ORDER FOOD, EAT** (+1), **STAND**. Βγες και πήγαινε μια οθόνη αριστερά. Μπες στο zara's shop. Εδώ **ASK ABOUT MAGIC** (+1), **ASK ABOUT ZARA, ASK ABOUT FAERY'S**. Φύγε και μπες στο Adventurer's Guild. Μέσα **LOOK AROUND, READ BOOK** (+4), **SIGN BOOK** (+1), **LOOK BOARD** (+6). Διάβασέ τον προσεκτικά, γιατί περιέχει όλες τις αποστολές που πρέπει να φέρεις σε πέρας, καθώς και τις αντίστοιχες αμοιβές. Τώρα **TALK MAN, TALK MAN, ASK ABOUT GUILD** (+1), **ASK ABOUT HERO, ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT BABAYAGA, ASK ABOUT MONSTERS, ASK ABOUT ANTWERP**. Φύγε, πήγαινε μια οθόνη δεξιά, και στην άκρη μια οθόνη βόρεια. Στο κορίτσι - κένταυρο: **ASK ABOUT FRUITS** (+1), **ASK ABOUT VEGETABLES, ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT CENTAUR**. Μπες στο κατάστημα. **ASK ABOUT EQUIPMENT, ASK ABOUT EQUIPMENT** (+1), **ASK ABOUT KNIFE, ASK ABOUT FLASK, ASK ABOUT RATIONS, BUY DAGGER**. Βγες, πήγαινε μια οθόνη αριστερά. Μπες στο μικρό δρομάκι. Στο ζητιάνο, **GIVE ONE SILVER** (+1), **ASK ABOUT NIGHT, ASK ABOUT WORK, ASK ABOUT THIEVES**. Φύγε, πήγαινε μια οθόνη δεξιά, μια νότια και βγες από την πόλη (+1). Προχώρα βόρεια. Εδώ **LOOK TREE, LOOK NEST, LOOK BIRD, CLIMB TREE**. Δοκίμαζε μέχρι ν' ανέβεις. Αν έχεις κουραστεί πάρα πολύ, τύπωνε **REST** μέχρι να αναπληρώσεις τη stamina σου. Οταν ανέβεις, τύπωσε **CLIMB DOWN** και ξανά **CLIMB TREE**. Επανάλαβε τα παραπάνω, μέχρι να ανεβαίνεις το δέντρο με τη μία. Μόνο τότε τύπωσε **CLIMB BRANCH**. Φτάνεις τη φωλιά και βρίσκεις ένα ring (+3). Κατέβα, και στην καλύβα **KNOCK DOOR**. Μέσα **LOOK BIRD, ASK ABOUT POTIONS** (+2), **ASK ABOUT HEALING POTION, ASK ABOUT MAGIC POTION, ASK ABOUT VIGOR POTION, ASK ABOUT UNDEAD UNGUENT, ASK ABOUT SPELLS COMPONENTS, ASK ABOUT CENTAUR CLAWS, ASK ABOUT TROLL BEARDS, ASK ABOUT FLOWERS, ASK ABOUT MAGIC MUSHROOMS, ASK ABOUT FAIRIES RING, ASK ABOUT ERANA'S PEACE, ASK ABOUT RING**. Τώρα φυσικά **GIVE RING** (+10). Βγες και πήγαινε μια οθόνη αριστερά. Στον κένταυρο, **ASK ABOUT BRIGANDS** (+1), **ASK ABOUT BRIGAND'S LEADER** (+3). Γύρνα μια οθόνη δεξιά και πήγαινε βόρεια. Εξω από το κάστρο **ASK ABOUT BARON, ASK ABOUT BARON** (+5), **ASK ABOUT SON, ASK ABOUT DAUGHTER, ASK ABOUT YORICK, ASK ABOUT BRIGANDS, ASK ABOUT BABA-YAGA, OPEN DOOR**. Μπες στο κάστρο (+1). Αν δεις τον master swordman, πήγαινε κοντά του και **LOOK MAN, TALK MAN, ASK ABOUT PRACTICE** (+1). Προπονεί μόνο πολεμιστές (fighters). Αν δεν είναι εδώ, δεν πειράζει. Θα τον βρεις την άλλη μέρα το πρωί. Πήγαινε δεξιά. Μπες στο στάβλο, και στην ερώτηση απάντησε **YES** (+5). Οταν τελειώσεις, πήγαινε στο σταβλάρχη και πληρώσου. Τώρα ξαναμπές στο σταύλο και **SLEEP**. Το άλλο πρωί ξαναδουλεύεις. Αφού πληρωθείς, με τη δουλειά έχεις αυξήσει τις δυνάμεις σου. Πήγαινε αριστερά. Αν την προηγούμενη μέρα δεν είχες βρεις τον swordman, θα τον βρεις τώρα. Αλλιώς πήγαινε βόρεια, και γύρνα μέχρι να τον δεις. Μετά βγες από το κάστρο. Πήγαινε τέσσερις οθόνες νότια, μια οθόνη αριστερά και μια βόρεια. Αν στο δρόμο συναντήσεις κανέναν εχθρό - εκτός από goblin - τύπωσε **RUN** και φύγε. Πολέμησε μόνο αν είναι goblin. Αν ακολουθήσεις σωστά την παραπάνω διαδρομή, θα βρεθείς στο archery range. Εδώ τύπωνε **THROW KNIFE, GET KNIFE** μέχρι το απόγευμα. Αν το stamina σου πέφτει πολύ χαμηλά, τύπωνε **REST** μέχρι να το ανεβάσεις. Ετσι, θα εξασκηθείς πάρα πολύ στο πέταγμα των μαχαιριών. Μόλις η ώρα (Ctrl+T) είναι sunset approaches, γύρνα στην πόλη. Τώρα...

Η συνέχεια επί της οθόνης. ■

ΓΡΑΦΙΚΑ:	10
ΔΡΑΣΗ:	10
ΚΙΝΗΣΗ:	10
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ:	10
ΗΧΟΣ:	9
ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ:	10

ADVENTURE SOS

Ο Χρήστος βέβαια έχει βαλθεί να μου κάνει τη ζωή δύσκολη, με το πάθος του για συνεχείς αλλαγές, αλλά ό,τι και να κάνει, εγώ δηλώνω δημόσια ότι τον αγαπώ τόσο πολύ, που γυρνώντας το Σεπτέμβριο, θα του φέρω ένα δώρο που... θα το θυμάται σε όλη του τη ζωή (χμ, χμ, χμ!).

Ας έρθουμε όμως στα γράμματά σας:

Ο ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΛΛΙΑΤΟΣ από το Αργοστόλι Κεφαλονιάς, που ρωτά για το ZAK MC KRACKEN, να μας ξαναγράψει, αλλά αυτή τη φορά να γράψει σωστά την πλήρη διεύθυνσή του, γιατί το γράμμα - απάντησή μας γύρισε με την ένδειξη "ανεπαρκής διεύθυνση".

Τι σου είναι αυτοί οι μάγοι! Εκεί που απολαμβάνεις τις ημερίδες του εκπληκτικού πραγματικά συνεδρίου της Kolyma, παρέα με τους Manannan, Merlin, Lolotte, Hagatha, Dahlia και άλλους πολλούς, θυμάσαι ότι πρέπει να στείλεις τις ανταποκρίσεις σου στο περιοδικό. Κάνεις ένα ξόρκι λοιπόν, και... πουφ! Τα κείμενα φτάνουν αμέσως στα χέρια του Χρήστου.

• Ανδρέας Τσουρινάκης

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΣΑΡΡΗΣ ρωτά στο COLONEL'S BEQUEST τι κάνει με το κλειδί που βρίσκει στο δωμάτιο του συνταγματάρχη. Μόλις το πάρεις, μπες στο ασανσέρ και UNLOCK ELEVATOR, UP. Ετσι βρίσκεσαι στη μυστική σοφίτα. Για να γυρίσεις μέσα στο ασανσέρ, τύπωσε DOWN.

Ο ΑΝΤΩΝΗΣ ΑΔΑΜΟΥ από την Κύπρο, ρωτά στο ίδιο adventure τι χρειάζεται το valve handle. Στην 7η πράξη πήγαινε στο συντριβάνι, στον κήπο και **LOOK STATUE, PUT VALVE HANDLE IN SHAFT, TURN HANDLE, PUSH STATUE.** Ανοίγει μια μυστική καταπακτή.

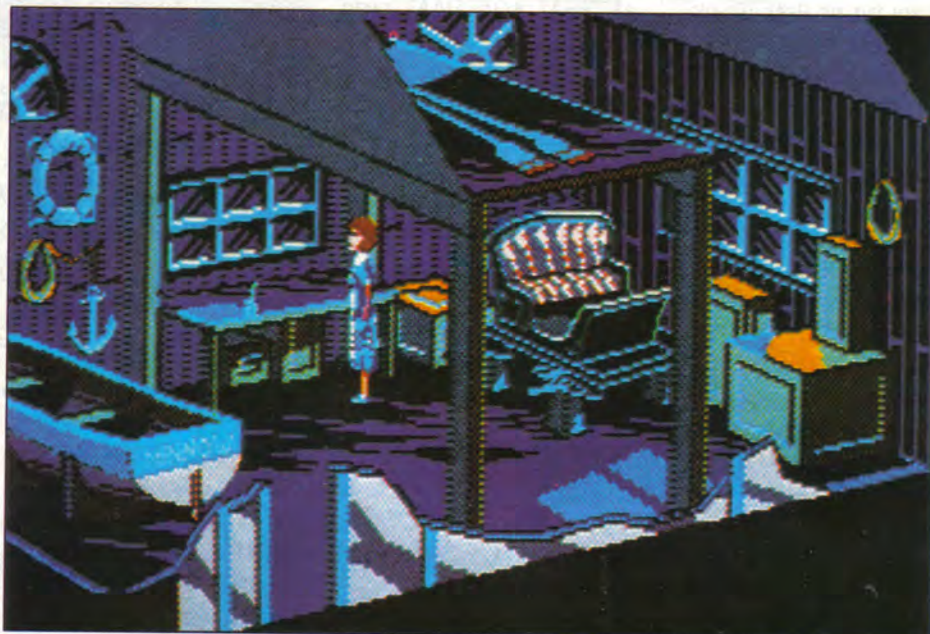
Ο ΚΩΣΤΑΣ ΚΟΠΑΝΙΑΣ ρωτά στο ίδιο adventure πώς βρίσκει σπίρτα για ν' ανάψει τη λάμπα, και τι κάνει στην καμπάνα. Σπίρτα θα βρεις στην 7η πράξη, στο πτώμα του Clarence. Αυτό θα είναι ή στο μπάνιο ή στο δωμάτιο του γιατρού (random) **SEARCH BODY**, και φυσικά **LOOK DAGGER.** Με τα σπίρτα **LIGHT LANTERN**. Κατέβα τη μυστική καταπακτή στο συντριβάνι, μόνο αφού έχεις ανάψει τη λάμπα. Τώρα

Η λύση του...

"BARD'S TALE I"

Αφού φτιάξεις την ομάδα σου, εξερεύνησε την πόλη, με τη βοήθεια του χάρτη που είναι στις οδηγίες. Επισκέψου το Garth's Armory, και βρες το Review Board, δίπλα στο Inn στην Trumpet Street. Αν θες να ανανεωθείς μετά από μια μάχη, μπες σ' ένα ναό. Επισκέψου το Roscoe's Energy Emporium στη γωνία των Gram Plaz και Grey Knife street. Αφού προετοιμαστείς σωστά, πήγαινε στο Inn στη Rakhir street. Παράγγειλε wine και θα βρεθείς στο Wine Cellar. Εχε πάντοτε έτοιμο ένα MALE spell. Οταν βρίσκεις ένα chest, να χρησιμοποιείς πρώτα το TRZP spell. Στο βορειοδυτικό τμήμα του επιπέδου, θα βρεις τις σκάλες για τα Sewer. Στο πρώτο επίπεδο των Sewer θα βρεις 3 μηνύματα. Τα "pass the light at night", "golems are made of stone", και άλλο ένα χωρίς ιδιαίτερη σημασία. Εντόπισε τη σκάλα που οδηγεί στο δεύτερο επίπεδο, και κατέβα. Εδώ θα βρεις άλλα δύο μηνύματα, τα "Thor is the greatest son of Odin" και "Heed not what is beyond understanding". Θα πάρεις δε και ένα άλλο σημαντικό μήνυμα, που θα σου λέει ότι το όνομα του Mad God είναι Tarjan. Εντόπισε τις σκάλες που οδηγούν στο τρίτο επίπεδο. Εξερεύνησε προσεκτικά το επίπεδο αυτό. Θα βρεις άλλα δύο μηνύματα, τα "The hand of time writes and cannot erase" και "Seek the snare from behind the scenes". Σ' αυτό το επίπεδο θα βρεις κι ένα πολύ σημαντικό αντικείμενο. Παρ' το, εντόπισε τις εξόδους που υπάρχουν, και γύρνα πίσω στη Skara Brae. Επισκέψου οπωσδήποτε τα Review Board, Garth's equipment shop και το Roscoe's Energy Emporium. Οταν η ομάδα σου είναι έτοιμη επισκέψου το ναό του Mad God. Πήγαινε στο east side του ναού, μίλα σε έναν priest και δώσε του το όνομα TARJAN. Το πρώτο επίπεδο στις Catacombs περιέχει δύο σημαντικά μηνύματα. Εντόπισε τις σκάλες που οδηγούν στο δεύτερο επίπεδο των Catacombs. Εδώ θα βρεις ένα μήνυμα "to the tower fly, a mad one die, once lost the eye". Στο νοτιοδυτικό τμήμα υπάρχει ένα τρομερό θηρίο, το Soul Sucker. Απόφυγέ το, γιατί δεν είσαι ακόμη ικανός να το νικήσεις. Στο νοτιοανατολικό τμήμα του επιπέδου θα βρεις τις σκάλες για το τρίτο επίπεδο. Εδώ θα βρεις το μήνυμα "Seek the Mad God's stoney self in Harkyn's domain. Σ' ένα σημείο του επιπέδου θα βρεις ένα teleport square, που θα σε οδηγήσει στον Wizard's Realm. Αφού τον νικήσεις, πάρε το Eye και γύρνα στη Skara Brae. Αφού ανασυντάξεις τις δυνάμεις σου, πήγαινε στο HARKYN'S CASTLE στο βορειοδυτικό τμήμα της πόλης. Μπαίνεις από το προαύλιο, από τον east wall. Στο πρώτο επίπεδο ψάξε προσεκτικά για να βρεις το Crystal Sword. Βρες το θρόνο, όπου αφού κάτσεις, ανοίγει ένα μυστικό πέρασμα. Εντόπισε τις σκάλες για το δεύτερο επίπεδο. Εδώ θα βρεις ένα magic mouth. Αφού του απαντήσεις σωστά SHIELDS, μπορείς να χρησιμοποιήσεις το SOSI spell. Εδώ θα συναντήσεις κι ένα γέροντα που σε ρωτά το γρίφο "Once man alive...". Απάντησε VAMPIRE. Θα τηλεμεταφερθείς σ' ένα μέρος που θα βρεις το αντικείμενο silver square. Παρ' το και βρες τις σκάλες για το τρίτο επίπεδο. Στο γέροντα που σε ρωτά τ' όνομα της ταβέρνας στην Archer Street, απάντησε

στην καμπάνα, αφού έχεις πάρει το λαδωτήρι από το carriage house και το cane, στην αρχή της 3ης πράξης, σ' ένα από τα τέσσερα μυστικά δωμάτια (random), ανέβα τη σκάλα και **OIL BELL.** Κατέβα και πήγαινε από το πλάι - στα δεξιά. Προσεκτικά **PULL ROPE WITH CANE.** Η καμπάνα πέφτει. Τώρα **LOOK BELL, GET CRANK.**



Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΑΠΑΤΖΑΝΗΣ ρωτά στο CONQUEST OF CAMELOT τι κάνει στον πρώτο φρουρό στη Γάζα. Εδώ στο σπίτι του Al Sirat τυπώνεις: **ASK ABOUT HAZM, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT SIX GUARDIANS, ASK ABOUT JERUSALEM, ASK ABOUT GALAHAD, EAT, DRINK, GIVE 1 COPPER, ASK ABOUT TRUTH, ASK ABOUT WATER, ASK ABOUT DESERT.** Τα παραπάνω, εκτός από χρήσιμες πληροφορίες, τα περισσότερα δίνουν και πόντους. Φυσικά, η πιο χρήσιμη εντολή είναι η **ASK ABOUT SIX GODDESSES**. Μαθαίνεις τα σύμβολα των έξι θεών. Κατάγραψέ τα προσεκτικά.

SKULL TAVERN. Λίγο μετά θα συναντήσεις τους beserkers! Χρησιμοποίησε τα MIBL spells, καθώς και τα τραγούδια του βάρδου. Έχοντας μαζί σου το eye, εντόπισε το άγαλμα του Mad God. Θα ζωντανέψει. Νίκησέ το και θα τηλεμεταφερθείς στο KYLEARAN'S TOWER. Εδώ υπάρχει ένα πολύ δύσκολο και σκοτεινό maze. Σώσε πριν μπεις στον πύργο. Χαρτογράφησε προσεκτικά και σωστά όσο περισσότερο μπορείς. Εδώ θα βρεις δύο μηνύματα, τα "Made of earth..." και το "As a guardian...". Εντόπισε το magic mouth που ρωτά "Name the one of cold, forefold, twofold". Απάντησε STONE GOLEM και θα τηλεμεταφερθείς σε μια άλλη μεγάλη σκοτεινή περιοχή. Εντόπισε το magic mouth που ρωτά "Name the endless byway". Απάντησε SINISTER. Συνέχισε να ψάχνεις μέχρι να βρεις το Silver Triangle. Παρ' το και βρες τη έξοδο από την περιοχή αυτή. Θα συναντήσεις το Crystal Golem. Χρησιμοποιώντας το crystal sword, νίκησέ το. Συνέχισε μέχρι να συναντήσεις το Wizard Kylearam. Είναι καλός μάγος και θα σου δώσει το onyx key, που ξεκλειδώνει την πόρτα του κάστρου του Mangar!! Θα σε τηλεμεταφέρει στις σκάλες που οδηγούν έξω από τον πύργο του. Τώρα είσαι έτοιμος για την τελική μάχη. Αφού ανασυντάξεις τις δυνάμεις σου, κι έχοντας το onyx key, κατέβα στο τρίτο επίπεδο των sewers. Βρες τις σκάλες που οδηγούν στον Mangar (17E 16N 3D). Ψάξε μέχρι να βρεις το magic mouth που ουσιαστικά σε οδηγεί στο δεύτερο επίπεδο του Mangar. Εδώ θα βρεις το magic mouth που ρωτά "Two shapes yours...". Απάντησε CIRCLE, και κερδίζεις το silver circle. Βρες τις σκάλες που οδηγούν στο τρίτο επίπεδο. Αυτό το επίπεδο είναι το δυσκολότερο maze απ' όλα. Γι' αυτό είναι και το κατ' εξοχήν επίπεδο που πρέπει να χαρτογραφήσεις. Πρώτα απ' όλα βρες τον merchant που σου πουλά το master key για 50.000 χρυσό. Αγόρασέ το. Αυτό σου επιτρέπει να μπαίνεις κατευθείαν στους πύργους του Mangar και του Kylearan. Μετά εντόπισε όλα τα clue που σε βοηθούν να βρεις τις επτά σωστές λέξεις που χρειάζονται για να περάσεις στο τέταρτο επίπεδο. Αφού βρεις όλα τα clue, εντόπισε το magic mouth που ζητά την απάντηση, και τύπωσε τις παρακάτω λέξεις μία - μία: LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED. Τώρα στο βορειοδυτικό τμήμα του magic mouth θα εμφανιστούν σκάλες που οδηγούν στο τέταρτο επίπεδο. Θα ερωτηθείς για το όνομα του μεγαλύτερου γιου του Thor. Φυσικά απάντησε ODIN. Θα τηλεμεταφερθείς στο βορειοδυτικό τμήμα αυτού του επιπέδου, όπου όλοι οι τοίχοι γίνονται πόρτες, και όλες οι πόρτες τοίχοι!!! Συνέχισε δυτικά και θα ξανατηλεμεταφερθείς. Τώρα βρες της είσοδο στο νοτιοδυτικό τμήμα αυτού του επιπέδου και θα βρεθείς στο τελευταίο, πέμπτο επίπεδο. Εντόπισε το pit που σε τηλεμεταφέρει σ' ένα άλλο σημείο. Εάν έχεις τώρα μαζί σου τα silver triangle, silver square και silver circle βρες την πόρτα και πέρνα. Φρόντισε να ξεκουράσεις την ομάδα σου. Δεν είναι δύσκολο να σκοτώσεις τον Mangar και τα Vampire του. Αφού το κατορθώσεις, θα εμφανιστεί ο Kylearan και θα σου δώσει ένα πολύ σημαντικό βραβείο από experience points.

Σημειώστε πάντως ότι οι 16 χάρτες - επίπεδα που υπάρχουν στο adventure, είναι διαστάσεων 22x22 ο καθένας. Αυτό πρέπει να κάνει πιο εύκολη την προσπάθειά σας για τη χαρτογράφησή τους.

■

ADVENTURE SOS

Μπορείς αν θέλεις να ρωτάς και για τις θεές μία-μία.

Ο ΤΑΣΟΣ ΠΙΞΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά στο MANHUNTER II: SAN FRANCISCO, ποια μέρη επισκέπτεσαι τη δεύτερη μέρα. Αν παρακολουθήσεις σωστά όλους τους υπόπτους, θα ανοίξεις τις εξής τοποθεσίες: Pier 5, Temple, Transamerica Pyramid, Dr's house, Laundry, Cable car barn, Private club. Φυσικά, υπάρχει από την πρώτη μέρα και το σπίτι του Tad Timov, ενώ πρέπει να ανακαλύψεις δύο νέες τοποθεσίες ακόμη.

Ο ΣΤΕΛΙΟΣ ΠΑΠΑΔΑΚΗΣ ρωτά στο CODENAME: ICEMAN, ποια είναι η σωστή διαδρομή που πρέπει να βάλει στο χάρτη του υποβρυχίου. Τύπωσε **LOOK MAP, PLOT COURSE**. Τώρα βάλε τις συντεταγμένες **72N 170W, 86N 86W, 83N 2W, 65N 23W και 36N 12W**. Αυτή είναι η απόλυτα σωστή διαδρομή (ας είναι καλά ο μεγάλος και μοναδικός Αντώνης Λεκόπουλος!). Ο ΑΝΤΡΕΑΣ ΚΟΛΤΣΙΔΑΣ ρωτά στο ίδιο adventure πού θα βρει το codebook. Στην καμπίνα σου, στο υποβρύχιο, τύπωσε: **OPEN SHELF, LOOK BOOKS, GET BOOK, LOOK BOOK, PUT BACK BOOK, CLOSE SHELF.** Φυσικά κατάγραψε τους κωδικούς της Ουάσινγκτον.

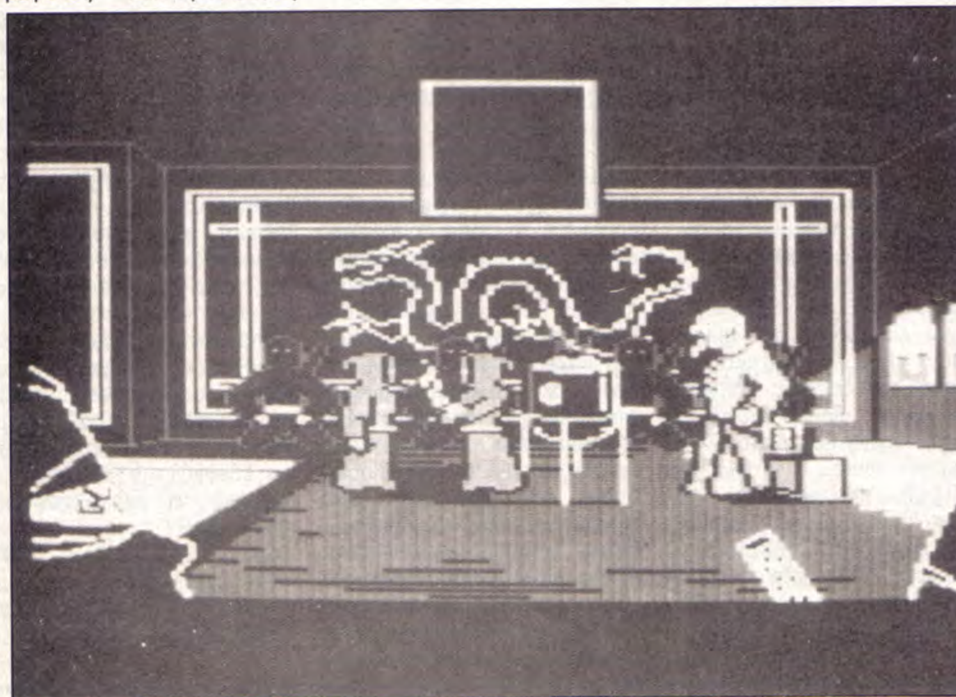
Ο ΜΑΡΙΝΟΣ ΜΕΪΜΑΡΗΣ ρωτά στο ίδιο adventure, τι κάνει όταν ο καπετάνιος του πει να βυθιστεί. Κοιτώντας το control panel, βλέπεις ότι ένα hatch είναι ανοικτό. Τύπωσε λοιπόν **CLOSE HATCH** και μετά **GREEN BOARD O.K.** Τώρα καταδύσου στα 70 πόδια.

Ο Θ. ΚΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά στο ίδιο adventure πώς σώζει την κοπέλα στην αρχή, στο νησί. Μόλις καλεί για βοήθεια, μπες στη θάλασσα, προχώρα μέχρι να ξαναγυρίσεις και να τη φέρεις στην ακτή. Τώρα, όπως γράφουν και οι οδηγίες στη σελίδα 17, τύπωσε: **SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH THE AIRWAY, LOOK LISTEN AND FEEL, GIVE TWO BREATHS, LOOK LISTEN AND FEEL, CHECK PULSE, BEGIN COMPRESSIONS.**



Ο ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΠΑΚΟΘΑΝΑΣΗΣ στο ίδιο adventure ρωτά τι κάνεις μόλις πάρεις το μήνυμα του στρατηγού Μπράξτον. Στη ρεσεψιόν, δίπλα στην υπάλληλο **READ SIGN**. Βλέπεις το τηλέφωνο **555-6969.** Γύρνα στην καμπίνα σου και **OPEN CLOSET, LOOK CLOTHES, LOOK POCKETS, GET BLACK BOOK, READ BLACK BOOK.** Το τηλέφωνο του στρατηγού είναι **1-202-555-2729.** Τώρα **CLOSE CLOSET, DIAL PHONE, 1-202-555-2729, WESTLAND, DIAL PHONE, 555-6969, WESTLAND.** Τώρα μια βάρκα θα σε περιμένει στην παραλία, έξω από το ξενοδοχείο.

Ο ΘΑΝΟΣ ΣΙΑΠΕΡΑΣ ρωτά στο LANCELOT της Level 9, στο δεύτερο μέρος, πώς σκοτώνονται οι δράκοι στο νησί. Από το σημείο που οι χωρικοί σου ζητάνε να σκοτώσεις τους δράκους, πήγαινε **EAST**. Εδώ τύπωσε: **GALAHAD, WAIT, N, N, N, S, S, S.** Αμέσως μετά τύπωσε **S, S, S, N, N, N.** Το αποτέλεσμα των παραπάνω εντολών είναι ο μεν ένας δράκος να ακολουθήσει τον Galahad, ο δε άλλος εσένα. Τώρα απλά τύπωσε **WAIT**, και οι δράκοι θα αλληλοσκοτωθούν.



Αυτά προς το παρόν. Σας εύχομαι καλές διακοπές, ξεκούραση και μαύρισμα. Να επανέλθουμε όλοι ανανεωμένοι. Ως τότε μην ξεχνάτε στα γράμματά σας να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, καθώς επίσης και να αναφέρετε όλα τα στοιχεία σας και μέσα στο γράμμα, και όχι μόνο στο φάκελο. ■

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

AMIGA

* AMIGA 500 +MONITOR COMMODORE 1084 S - ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΗ
* AMIGA 500 + COLOR MONITOR
* ACORN/ΜΟΝΟΧΡΩΜΟ
* AMIGA 500 + T.V. MODULATOR
* AMIGA 2000



περιφερειακά για AMIGA

- Drives 3,5 με διακόπτη on/off CUMANA, PROFEX SENATOR
- Μνήμη A501
- Μνήμες με real time clock
- σκληρός δίσκος

Έχουμε τη μεγαλύτερη ποικιλία παιχνιδιών για όλους τους υπολογιστές

P.C.

- Schneider EURO PC έγχρωμο, μονόχρωμο
- Euro PC XT
- AMSTRAD 1640 - 1512
- Philips 3105

- C64 με κασετόφωνο, disk drive
- 6128 έγχρωμο, μονόχρωμο
- ATARI 2600
- Amstrad 464
- SEGA MASTER

ΣΕ ΕΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΠΑΙΓΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΠΙΟ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ.

ΟΛΑ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!!

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα

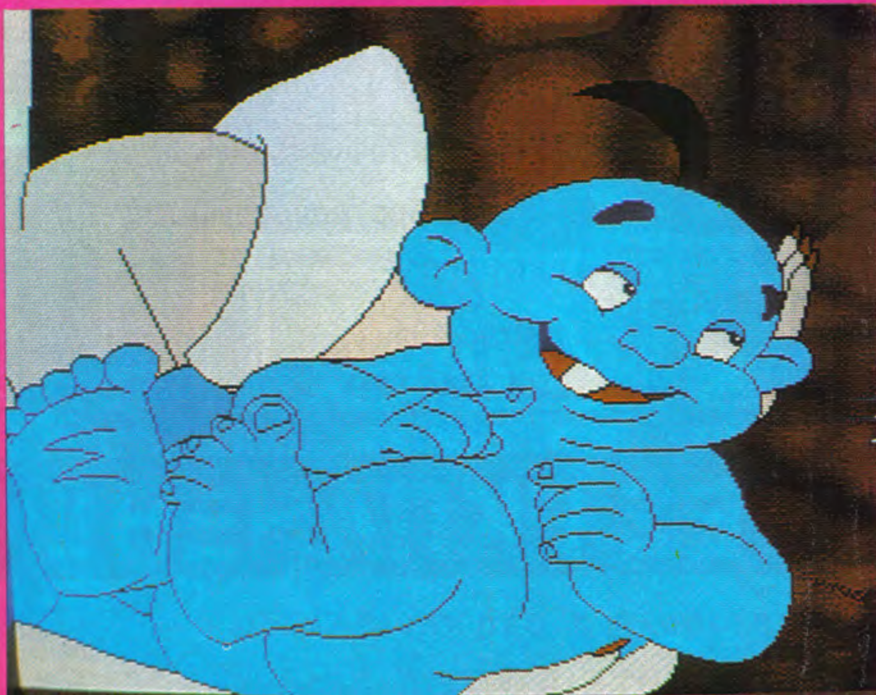
ΣΟΛΩΜΟΥ 28 & ΜΠΟΤΑΣΗ ΕΞΑΡΧΕΙΑ • ΤΗΛ. 3646695 - 3647045

SPACE ACE

Ξεκινώντας από τα μπουντρούμια και τα μεσαιωνικά κάστρα του Dragon's Lair, εκτοξευόμαστε στο υπερδιάστημα. Είναι η τελευταία επική δημιουργία του Αρχοντα των Γραφικών, Don Bluth. Είναι ο Ασσος του Διαστήματος, ο Space Ace.

Τατατατάαν! (ήχος από τρομπέτες, προβολείς). "Space Ace, ο Υπέρμαχος της δικαιοσύνης, της αλήθειας, και του πλανήτη Γη...". Κάπως έτσι ξεκινά το εισαγωγικό κομμάτι του παιχνιδιού. Βέβαια ο Space Ace κάθε άλλο παρά όλ' αυτά υπερασπίζεται, απλά την κοπέλα του πάει να σώσει ο άνθρωπος. Η δυστυχής Kimberly πέφτει θύμα απαγωγής από τον κακομούτσουνο μπλε γίγαντα Borf, ο οποίος έχει σαν επόμενο στόχο του να μεταμορφώσει όλους τους γήινους σε μπλε μωρά (σιγά την απειλή: Ολοι μας ξέρουμε πόσο ωραία περνάνε τα μωρά). Ετσι, εκτός από την πριγκίπισσα Daphne που είχατε αναλάβει να σώσετε στο Dragon's Lair, το καθήκον σας καλεί τώρα στα τρομερά γραφικά του διαστήματος. Το χειρότερο βέβαια δεν σας το είπαμε: Μια φοβερή ακτίνα του Borf σας διαπερνά και σας μετατρέπει από Space Ace, σε απλό Dexter.

Βέβαια οι διαφορές μεταξύ των δύο παιχνιδιών δεν βρίσκονται μόνο στα γραφικά και στην υπόθεση. Στο παιχνίδι αυτό υπάρχει συσσωρευμένη όλη η πείρα των προγραμματιστών και όλο το ταλέντο του Don Bluth. Το gameplay είναι ταχύτατο, και οι εικόνες εναλλάσσονται αστραπιαία (υπάρχουν τουλάχιστον 40 διαφορετικές σκηνές-επεισόδια), με τη βοήθεια ρουτινών που φορτώνουν καθώς εσείς παίζετε. Επίσης καμιά σκηνή δεν μοιάζει με κάποια άλλη (στο Dragon's Lair αντίθετα αυτό συνέβαινε). Η έμφαση δίνεται πάντως και εδώ στα γραφικά και τον ήχο, μια και ο Don Bluth εντυπωσιάζει με τη φοβερή ικανότητά του στα κινούμενα σχέδια, ικανότητα που ανέπτυξε δουλεύοντας για λογαριασμό της Walt Disney. Το joystick χρησιμοποιείται όπως και στο Dragon's





▲ Στη θέση της μπλε κηλίδας, υπήρχε πριν λίγο το κεφάλι ενός τέρατος, που λιγουρευόταν το δικό σας.

Μην ξεγελαστείτε από το ύφος του και το λυπηθείτε. Θα σας φάει ▼ αμέσως μετά.

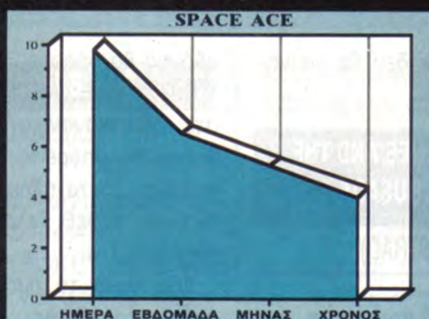


SPACE ACE
ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

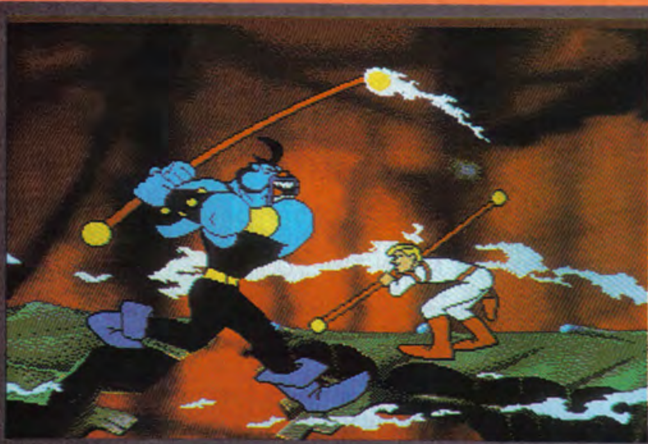
Πολλοί ήταν εκείνοι που υποστήριζαν ότι το Space Ace δεν είναι τίποτε άλλο από ένα ωραίο demo. Δεν συμμερίζομαι απόλυτα αυτή την άποψη, μια και είναι ένα παιχνίδι που μπορείς να παίξεις χωρίς πολύ διανοητική κούραση. Εάν θέλετε να περάσετε ευχάριστα λίγη ώρα με τον υπολογιστή σας, και να τον καμαρώσετε να σχεδιάζει, τότε το Space Ace είναι για σας.

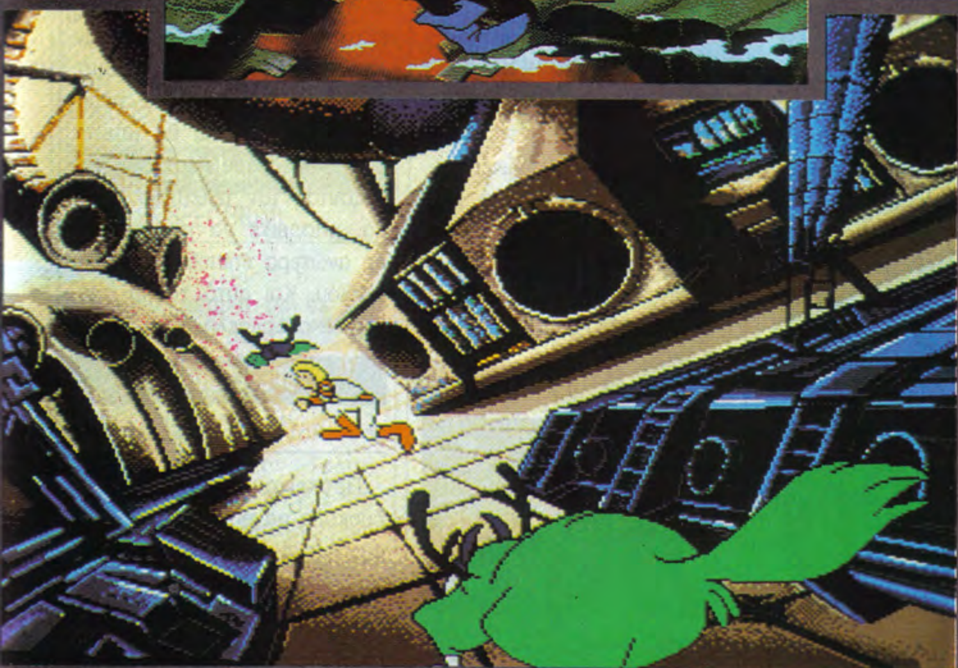
Τα γραφικά των γραφικών. Αξεπέραστα από κάθε άποψη.		
ΓΡΑΦΙΚΑ	99%	
Συμβαδίζει απόλυτα με την ποιότητα των γραφικών. Πολύ sampling, μουσική και εφέ.		
ΗΧΟΣ	95%	
Χάνετε, χάνετε, χάνετε πολύ. Ο επιμένων σώζει την Kimberly.		
GAMEPLAY	60%	
Εάν δεν απογοητευτείτε από την αρχή, τότε είστε αρκετά δυνατός ψυχικά για να το τελειώσετε.		
ΓΕΝΙΚΑ	85%	

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δύσκολο να προσδιορίσει κανείς την αντοχή αυτού του παιχνιδιού. Οι εκτιμήσεις μας εξαρτώνται από το ψυχικό σας σθένος.





Είδος	ARCADE
Υπολογιστής	ATARI ST, AMIGA
Μορφή	ΔΙΣΚΕΤΑ
Κατασκευαστής	READYSOFT
Διάθεση	THIRD WAVE

Lair: Πρέπει να κάνετε στο σωστό χρόνο τη σωστή σειρά κινήσεων, για να περάσετε στην επόμενη πίστα. Αυτό βέβαια δεν είναι καθόλου μα καθόλου απλό, και ευτυχώς που το manual δίνει κάποια hints σε κάθε πίστα, διορθώνοντας έτσι κάπως την κατάσταση. Κατά τα άλλα βέβαια, το παιχνίδι είναι ένα από τα καλύτερα δείγματα κινηματογραφικού cartoon σε υπολογιστή. Χρησιμοποιεί τις περισσότερες από τις αρετές των 16μπιτων home, ενώ δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από την αρχική έκδοση του παιχνιδιού, για την παιχνιδομηχανή με τον laser δίσκο που υπάρχει στον Καναδά (εκτός ίσως από την ταχύτητα στο φόρτωμα). Πάρα πολλοί ήρωες θα σας αντιμετωπίσουν: Τεράστια ρομπότ-πολεμιστές, γιγάντια σαρκοβόρα φυτά και διαστημικά... κουνέλια, είναι μερικοί από τους πρωταγωνιστές. Το παιχνίδι περιλαμβάνει και save game option, ώστε να μη χρειάζεται να κάνετε όλες τις κινήσεις για να φτάσετε στο τέλος της 4ης δισκέτας (είναι 4 ολόκληρες δισκέτες!). Το παιχνίδι αυτό συνιστάται ανεπιφύλακτα αν θέλετε να εντυπωσιάσετε φίλους και συγγενείς (όταν μάθετε να το τελειώνετε, κάτι που θα σας πάρει δυστυχώς πολύ καιρό), και είναι σίγουρα ό,τι πιο top στην Amiga σας.

• Γ. Κυπαρίσσης



ΤΡΩΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Πολύ πολύ πολύ πολύ πολύ πολύ πολύ δύσκολο.

HINTS 'N' TIPS

BETTER DEAD THAN ALIEN

(ATARI ST/AMIGA)

Λοιπόν, μερικά tips στα γρήγορα, διότι οι μηχανές περιμένουν στο ρελαντί και we are ready to hit the streets. Αρχίζουμε και πολύ δεκαεξάμπιτα:

Οταν όλα δείχνουν να είναι εναντίον σας και τίποτα να μην πηγαίνει καλά, πατήστε ESC και όλα θα σταματήσουν να κινούνται. Ολα εκτός από το διαστημόπλοιό σας. Μπορείτε να το μετακινήσετε σε ένα ασφαλές μέρος και να ξαναρχίσετε με το N. Το tip από το Σπύρο Χατσίορο. Thanks.

PIPEMANIA

(ATARI ST)

Οι Βασίλης και Αλέξης Χαν μας στέλνουν τους κωδικούς για το υδραυλικό αυτό game:

Πίστα 5: HAHA
Πίστα 9: GRIN
Πίστα 13: REAP
Πίστα 17: SEED
Πίστα 21: GROW
Πίστα 25: TALL
Πίστα 29: YALI

Παιδιά, ευχαριστούμε.

THUNDERBIRDS

(AMSTRAD)

Ο κωδικός για τη δεύτερη πίστα είναι "RECOVERY".

BEACH VOLLEY

(AMSTRAD)

Κάθε φορά που θέλετε να κάνετε σερβίς, κρατήστε τη μπάλα και περπατήστε μέχρι την πάνω γωνία. Κατόπιν κάνε μόνο ένα βήμα προς τα κάτω, και κάντε επιθετικό σερβίς (πηδάτε και χτυπάτε τη μπάλλα στον αέρα).

Οι αντίπαλοι δεν θα αμύνονται ποτέ.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

(AMSTRAD)

Μιλάμε βέβαια για το arcade παιχνίδι, και όχι για το adventure. Οταν εμφανιστεί η λίστα των επιλογών, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα TOD και θα αλλάξει χρώμα το border. Αρχίστε τώρα κανονικά το παιχνίδι, και θα έχετε τις εξής δυνατότητες:

Πατώντας SHIFT και 1, επιστρέφετε στην αρχή της πίστας. Πατώντας SHIFT και 2, πηγαίνετε στο επόμενο σημείο εκκίνησης. Τέλος, πατώντας SHIFT και 3 προχωρείτε στην επόμενη πίστα.

THE UNTOUCHABLES

(AMSTRAD)

Αρχίστε κανονικά το παιχνίδι, και αφού κάνετε σκορ μεγαλύτερο από 1, χάστε. Στον πίνακα των scorers τώρα, γράψτε "HUMPHREY BOGART". Πατήστε enter και θα επιστρέψετε στη λίστα των επιλογών, μόνο που στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης θα υπάρχει το μήνυμα "TEST MODE: ACTIVE". Αρχίστε τώρα κανονικά το παιχνίδι, και θα μπορείτε πατώντας ταυτόχρονα τα πλήκτρα f9, f3, f6, . και το δεξί βελάκι, να αλλάζετε πίστα.

Ολα αυτά το όμορφα κολπάκια μας ήρθαν από τον Ανδρέα Γιαννόπουλο.

THE UNTOUCHABLES

(ATARI ST)

Κάντε pause στο παιχνίδι και πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς, για να προχωρήσετε μια πίστα:

Level 1-2: BRIDGE ROLLS.
Level 2-3: MAC N ALLEY.
Level 3-4: KID ZAPPING.
Level 4-5: A NIT IN TIME. Οι κωδικοί από τον Παντελή Μακινάλη, τον οποίο ευχαριστούμε.

BONE CRUNCHER

(COMMODORE)

Εχουμε εδώ τις κωδικές λέξεις για τα 22 επίπεδα του παιχνιδιού. Μας τους έστειλε ο Νίκος Δαλακλής (η υπομονή είναι το παν, αγαπητέ μου).

2. GOLEMSTENCH
3. MORPHICLE
4. GOLEMKILLER
5. SCARAB
6. WEB OF DEATH
7. MONSTERPARTY
8. CAVE OF DOOM
9. UNDERGROUND
10. DEATHCHAMBER
11. GOLEMSCAVE
12. HORNSLUT
13. SLIME HOLE
14. BLOODSMELL
15. BONEPOWDER
16. NIGHTMARE
17. MONSTERBREED
18. THUNDERSTORM
19. CREEPYCAVE
20. LIQUIDATION
21. MEGAMAZE
22. STRATAGEM.

Νίκο, σ' ευχαριστούμε.



QUEDEX

(AMSTRAD)

Καθώς εμφανίζεται η οθόνη με τους τίτλους, διαλέξτε την εντολή "Plane Designer" και πληκτρολογήστε τον αριθμό 07356 77261. Πατήστε τώρα το fire button και θα μπείτε στο cheat mode. Ωστόσο, αλλάζοντας τον τελευταίο αριθμό, μπορείτε να προχωρείτε σε ανώτερα επίπεδα του παιχνιδιού. Και αυτό το tip από τον Νίκο Δαλακλή.

SPELLBOUND

(ATARI XL/XE)

Πρόκειται για ένα αρκετά δύσκολο adventure, και σίγουρα πολλοί από εσάς θα έχουν πονοκεφαλιάσει μαζί του. Τα tips που μας έστειλαν οι Graphics Masters, έχουν βγει σε Atari XL, αλλά κατά 99% λειτουργούν και σε άλλες εκδόσεις του παιχνιδιού. Εχουμε λοιπόν: Για να περάσετε το δωμάτιο όπου σβήνουν τα φώτα, πρέπει να έχετε μαζί σας το Glowing Bottle. Για να σας

Οχι μόνο μας κρύβει τα joysticks για να μην παίζουμε παιχνίδια, αλλά βουτάει και άλλα χρήσιμα πράγματα: Τα μπρατσάκια του Γιώργου Κυπαρίσση, το μαγιό του Αντρέα Adven-Τσουρινάκη, τα βατραχοπέδιλα του Κώστα Βασιλάκη, το κράνος του Δημήτρη Παυλή και τον αναπνευστήρα μου. Και όλα αυτά για να μην πάμε διακοπές, για να του δώσουμε λέει τα κομμάτια για το επόμενο τεύχος. Ποιος; Μα ο πολυαγαπημένος μας αρχισυντάκτης βέβαια!!!

αυξηθεί η ενέργεια, πάρτε το Bottle of Liquid από τη σκεπή και δώστε το στον FLORIN. Μετά ξαναπάρτε το και η ενέργειά σας θα αυξηθεί. Για να φτιαχτεί το ασανσέρ και να μπορέσετε να πάτε στο ισόγειο και στο υπόγειο, πάρτε το Elf Horn από τον Samsun και το Midlinir από τον Elrand (αυτούς μπορείτε να τους βρείτε στο δεύτερο πάτωμα). Μετά πηγαίντε στο ασανσέρ και διαλέξτε την επιλογή Blow Something. Διαλέξτε το Elf Horn και διακτινίστε τον Thor στο δωμάτιο με το ασανσέρ. Δώστε του το Midlnir και διατάξτε τον (με το Wand of Command που μπορείτε να βρείτε στη σκεπή) να σας βοηθήσει. Αυτός θα φτιάξει το ασανσέρ και θα μπορέσετε να πάτε στα κάτω πατώματα.

Πώς θα σας φαινόταν αν αντί για Graphics είχατε Grafix;;;

REPTONMANIA
(SPECTRUM)

Εχουμε μερικά pokes για τον Spectrum τώρα. Μας τα έστειλε η Blackgames, που παλιότερα ήταν με τη Nimax. Φαίνεται όμως ότι οι δύο εταιρίες χωρίστηκαν. Τέλος πάντων: POKE 63922,0 για άπειρες ζωές. Οι κώδικες τώρα είναι οι εξής: A: Screen One, B: ASP, C: Crocodile, D: Earthworm, E: Seasnake, F: Anemone, G: Basilisk, H: Cephalopod, I: Annelid, J: Leviathan, K: Ophidian, L: King Cobra. Επίσης, δεν θα πρέπει να ξεχνάτε ότι από την πίστα I και μετά, δεν εμφανίζεται χάρτης όταν πιέσετε το FIRE.

THUNDERBLADE
(COMMODORE)

Φορτώστε, κάντε reset και POKE 85004,44: POKE 13135,44: POKE 13622,44: SYS 4096 για άπειρες ζωές. Τα pokes από τον Γιάννη Παπαστερίου. 'Nx.

SILKWORM
(AMIGA)

Οταν φορτώσει το παιχνίδι, πατήστε F10 και πληκτρολογήστε (χωρίς να φαίνεται στην οθόνη) SCRAP 28 και μετά enter. Η οθόνη θα αναβοσβήσει και θα πάρετε άπειρες ζωές. Το tip από τον Πασχάλη Μάμαλη.

GEMINI WING
(AMSTRAD)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού:
Level 2: EYEPLANT
Level 3: WHATWALL
Level 4: GOODNITE
Level 5: SKULLDUG
Level 6: BIGMOUTH

Μας ήρθαν από τον Andy. U 've got a smart look on your face, boy!!!

KUNG FU MASTER
(AMSTRAD)

Για πληκτρολογήστε:

```
20 addr=&beca
30 READ a$: IF a$="*" THEN CALL &bed6 ELSE POKE addr,VAL ("&" + a$): addr=addr+1: GOTO 30
40 DATA 40, 41, 53, 54, 45, 52, 20, 20, 2e, 42, 49, 4e 'MASTER.BIN
50 DATA 21, ca, be, 06, 0c, 11,40,00,cd,77,bc,eb,cd,,83,bc, cd,7a,bc
60 DATA af,32,dd,01 'infinitive energy
70 DATA 3e,ff,32,25,6a '255 lives
80 DATA 3e,c3,32,df,79 'infinitive lives
90 DATA c3,0b,9c,*
```

και τρέξτε το για άπειρες ζωές, άπειρη ενέργεια και όλα τα υπόλοιπα.

Αυτά από τον Παναγιώτη Βουτσκίδη.

FANTASTIC VOYAGE
(AMSTRAD)

Λοιπόοοοον. Πρόκειται για ένα από τα πιο ατμοσφαιρικά παιχνίδια (μη γελάτε) που έχω παίξει στη ζωή μου, και μάλιστα στον Spectrum (GR8). Το listing ωστόσο, είναι για Amstrad. Πληκτρολογήστε:

```
10 ' FANTASTIC'S VOYAGE POKES - By Panayiotis Kapos
30 MEMORY &1FFF: LOAD"FANTASTI1.BIN"
40 POKE &7CB9,0 ' no infection
50 POKE &9622,&C9 ' no temperature
60 POKE &7E1C,0 ' inf.lives
70 CALL &7800
```

και τρέξτε το. Σας δίνει άπειρες ζωές και διάφορα άλλα ενδιαφέροντα. Μας ήρθε από τον Παναγιώτη Κάπο (καμιά σχέση με τον Κιάππε). Thanx, μεγάλε.

HOPPING MAD
(SPECTRUM)

Πρόκειται για ένα αρκετά παλιό, και διασκεδαστικό, παιχνίδι. Εχουμε εδώ μια επέμβαση που έκανε ο Κώστας Βασιλάκης, όταν πήγαινε ακόμα δημοτικό. Πληκτρολογήστε:

```
1 REM ** HOPPING MAD HACK **
2 REM** INFINITE LIVES **
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: CLEAR 24999
20 FOR f=23296 TO 60000: READ a: IF a<256 THEN POKE f,a: NEXT f
30 PRINT AT 10,0; INK 7;"PLAY HOPPING MAD TAPE FROM START"
40 RANDOMIZE USR 1366+USR 1366 +USR 23320
50 DATA 221, 33, 0, 0, 17, 17,0,175,55,205,86,5,216,207,2 6,62,255,55,205,85,5,216,207,2 6
60 DATA 205, 0, 91, 221, 33,0,64,17,0,27,205,15,91,205, 0,91,221,33,168,97,17,52,108,2 05,15,91,205,0,91,221,33,96,23 4,17,136,19,205,15,91,245,175, 50,240,163,241,195,136,144, 999
```

και δώστε RUN. Σας δίνει άπειρες ζωές. Dum spiro hackero.

FALCON
(ATARI ST/AMIGA)

Κατά τη διάρκεια της πτήσης, φροντίστε να κρατήσετε πατημένα τα πλήκτρα X, Control και Shift, και θα πάρετε πίσω όλα τα χαμένα σας πυρομαχικά. Το πολύ χρήσιμο tip, μας έστειλε ο Θεόφιλος Βανάκας. Τον ευχαριστούμε.

Λοιπόν, να σώνουμε. We are doing her (την κάνουμε) για κανένα πιο ήσυχο, ωραίο και δροσερό μέρος από την Αθήνα, γεμάτο από ωραία πράγματα (και όχι μόνο). Φροντίστε να κάνετε το ίδιο. Προσέχτε μόνο να μη μου κρυώσετε, και να πάρετε ωραίο χρωματάκι. Περιμένω τις εντυπώσεις σας από τα καλοκαιρινά μπαράκια και ό,τι άλλο καλοκαιρινό θέλετε.

Χακεράδες, χακέρισες και χακερόπουλα, καλές διακοπές. Τσάγια και καφέδες. ■

PEEK & POKE



NUMBER GUESSING

ATARI ST

Χωρίς καμιά αμφιβολία, θα σας είναι γνώριμο το παιχνίδι όπου κάποιος σκέφτεται έναν αριθμό, και κάποιος άλλος πρέπει να τον μαντέψει. Μετά από κάθε ερώτηση, ο φίλος σας - που δεν είναι άλλος από τον αγαπημένο ST σας - απαντά εάν ο αριθμός που μαντέψατε είναι μεγαλύτερος, μικρότερος ή ίσος με τον αριθμό που σκέφθηκε ο ST.

```
20    ' Api Copyright @
30    CLEARW 2:PRINT:RANDOMIZE 0
40    PRINT "ΔΩΣΕ ΔΥΟ ΑΡΙΘΜΟΥΣ ΓΙΑ ΠΑΝΩ ΚΑΙ ΚΑΤΩ ΟΡΙΟ"
50    INPUT "ΚΑΤΩ ΟΡΙΟ";L
60    INPUT "ΠΑΝΩ ΟΡΙΟ";U
70    N=INT((U+1-L)*RND)+L
80    INPUT "ΜΑΝΤΕΨΕ";NG
90    IF NG<N THEN 120
100   IF NG>N THEN 140
110   IF NG=N THEN 160
120   PRINT "Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ":GOTO 80
140   PRINT "Ο ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΜΙΚΡΟΤΕΡΟΣ":GOTO 80
160   CLEARW 2:PRINT "ΜΠΡΑΒΟ!!! ΤΟ ΜΑΝΤΕΨΕΣ ΣΩΣΤΑ"
170   PRINT "ΘΕΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΙΣ ΞΑΝΑ (N/O)";
180   INPUT A$:IF A$="N" THEN 20:END
```

HEADERLESS FILE

ZX SPECTRUM

Σίγουρα θα έχετε ξαναδεί ρουτίνα που φορτώνει **headerless files.** Η διαφορά, ή μάλλον το πλεονέκτημα αυτής σε σχέση με τις άλλες, είναι ότι δεν χρειάζεται να ξέρετε το **flag byte** που σώνεται στην αρχή κάθε block για αναγνώριση. Απλά πληκτρολογήστε το listing και τρέξτε το, αφού έχετε αντικαταστήσει το **XXXXX** με την αρχική διεύθυνση της ρουτίνας, και έχετε δώσει το σχετικό **CLEAR**. Μετά ορίστε μια συνάρτηση **FN H(S,L) = USR <αρχική διεύθυνση>**. Το S είναι η αρχική διεύθυνση των bytes που θέλετε να φορτωθούν, και L το μήκος τους, και η απάντηση της συνάρτησης είναι 1, αν το block φορτώθηκε σωστά, ή 0 αν δεν φορτώθηκε σωστά. Να υπολογίζετε πάντως ότι θα φορτωθεί ένα byte περισσότερο (στη διεύθυνση S-1).

```
  10 LET T=0
  20 FOR F=XXXXX TO XXXXX+33: RE
AD A: POKE F,A: LET T=T+A: NEXT
F
  30 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": STOP
  40 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
35,70,30,7,25,94,35,86,197,221,2
25,221,43,19,175,55,6,205,89,5,1
,0,0,203,17,201,2536
```

Κάθε μήνα από αυτή τη στήλη, σας δίνονται μερικές χρήσιμες ιδέες και ρουτίνες για τους πιο δημοφιλείς home micros. Μέσα από αυτές πιστεύουμε ότι θα βρείτε τρόπους να βελτιώσετε τις προγραμματιστικές τεχνικές σας. Αυτόν το μήνα οι ρουτίνες αφορούν τους υπολογιστές ATARI ST, SPECTRUM, και COMMODORE

ΥΠΟΓΡΑΜΙΣΜΕΝΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

ZX SPECTRUM

Η ρουτίνα που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, σας δίνει τη δυνατότητα να τυπώσετε υπογραμμισμένο κείμενο. Για να τη χρησιμοποιήσετε, πληκτρολογήστε το πρόγραμμα του listing, αντικαθιστώντας τη μεταβλητή **XXXXX** με την αρχική διεύθυνση που θέλετε να τοποθετηθεί η ρουτίνα, και τρέξτε το. Κατόπιν, ορίστε μία συνάρτηση με

1 DEF FN u(A$,A,X,Y,) = USR <αρχική διεύθυνση>.

Η ρουτίνα καλείται με **"RANFOMIZE FN u(A$,attr,x,y)"**, όπου A$ είναι το string που θέλετε να τυπώσετε, **attr** είναι το **attribute,** και (x,y) είναι οι συντεταγμένες στην οθόνη **(0<=x<=31 και 0<=y<=23).** Η ρουτίνα δουλεύει μόνο για **ASCII** χαρακτήρες (με κωδικούς από 32 έως 127).

```
   1 REM   * PEEK A POKE *
   2 REM   UNDERLINED TEXT
  10 CLEAR XXXXX-1: LET T=0: FOR
 F=XXXXX TO XXXXX+110
  20 READ A
  30 POKE F,A: LET T=T+A
  40 NEXT F
  50 READ TOT: IF TOT<>T THEN PR
INT "ERROR IN DATA": STOP
 100 DATA 42,11,92,17,4,0,25,78,
35,70,35,[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
3,[illegible],7,15,15,15,131,111,197
,[illegible],221,110,0,[illegible],0,41,41,41
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible],1,26,11,221,35,24,174,16939
```

ΜΕΤΑΒΛΗΤΟ GOTO

COMMODORE

Δεν υπήρξαν ποτέ στιγμές που θα θέλατε να μπορείτε να κάνετε κάτι σαν κι αυτό: **GOTO ROUTINET** ή **L = 25: GO TO L;** Η Basic 2.0 του Commodore μετά την εντολή **GOTO** δεχόταν μονάχα αριθμό, τη στιγμή που δεν ήταν τρομερά δύσκολο να δεχτεί και μεταβλητή. Το πρόγραμμα δίπλα δίνει αυτή τη δυνατότητα. Μέσα στο πρόγραμμα είναι ενσωματωμένη μια μικρή επίδειξη της εντολής αυτής. Αφού η ρουτίνα (12 bytes) τοποθετηθεί στη μνήμη, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με **SYS 51200,L** πού αντιστοιχεί σε **GO TO L.**

```
100 REM * VARIABLE GOTO *
110 REM
120 OFFSET =51200
130 FOR I=0 TO 11: READ J:POKE OFFSET+I,J:NEXT I
140 REM
150 DATA 32,253,174,32,138,173
160 DATA 32,247,183,76,163,168
170 END
180 REM * DEMO *
190 REM
200 L =210
210 B =B+1:PRINT B
220 SYS 51200,L
```

NINJA SPIRIT

SPECTRUM

Στο παιχνίδι αυτό της Activision προσπαθείτε να φτάσετε στο βασίλειο του κακού μάγου Warlock, αφού πρώτα βέβαια περάσετε από μύριους κινδύνους και διασχίσετε όρη και πεδιάδες.

Το πνεύμα των προγόνων σας σας συντροφεύει στην αποστολή αυτή, αλλά μάλλον τις περισσότερες φορές το συναντάτε εσείς στον άλλο κόσμο. Για να τελειώσετε επιτέλους το παιχνίδι, η παρακάτω επέμβαση σας εφοδιάζει με άπειρες ζωές και ισχυρό οπλισμό. Αφού πληκτρολογήσετε το listing, σώστε το σε μια άδεια κασέτα με 'SAVE "Ninja" LINE 10'. Κατόπιν τρέξτε το, και βάλτε την πρωτότυπη κασέτα του "Ninja Spirit" να παίζει από την αρχή.

● **Κώστας Βασιλάκης**



Listing

```
 10 CLEAR: LET TOTAL=0: READ F,S
 20 READ A: IF A>255 THEN GOTO 40
 30 POKE F,A: LET TOTAL=TOTAL+A: LET F=F+1:GOTO 20
 40 IF TOTAL=A THEN GOTO 60
 50 PRINT ''DATA ERROR'': STOP
 60 PRINT ''PLAY NINJA SPIRIT TAPE'': PRINT USR S
100 DATA 30000,30000
110 DATA 33,61,117,17,0,93,213,1,0,1
120 DATA 237,176,201,221,33,10,181,17,152,1
130 DATA 62,255,55,205,86,5,48,241,49,0
140 DATA 94,33,27,93,34,195,181,195,141
150 DATA 181,221,54,255,93,221,54,254,38,195
160 DATA 176,183,205,89,182,229,33,50,93,34
170 DATA 210,183,225,201,229,33,61,93,34,187
180 DATA 186,225,195,38,186,33,89,93,17,0,64
190 DATA 1,24,0,237,176,62,195,50,0,91,175
200 DATA 50,1,91,62,64,50,2,91,195,0,94
210 DATA 243,8,175,50,1,170,50,253,251,62,243.50
220 DATA 254,251,62,50,50,255,251,8,195,253.251
230 DATA 32,84,72,69,79,32
240 DATA 68,69,86,73,76,32
250 DATA 15105
```

PIPEMANIA



SPECTRUM

Το "Pipemania" είναι ένα από τα πιο επικίνδυνα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει. Από τη μία είναι πολύ εθιστικό, κι έτσι η αποτυχία είναι πλήγμα για το νευρικό σας σύστημα, και από την άλλη μπορεί να χαλάσετε τα υδραυλικά του σπιτιού σας ενώ εξασκήστε, ή ακόμα και να πλημμυρίσετε.

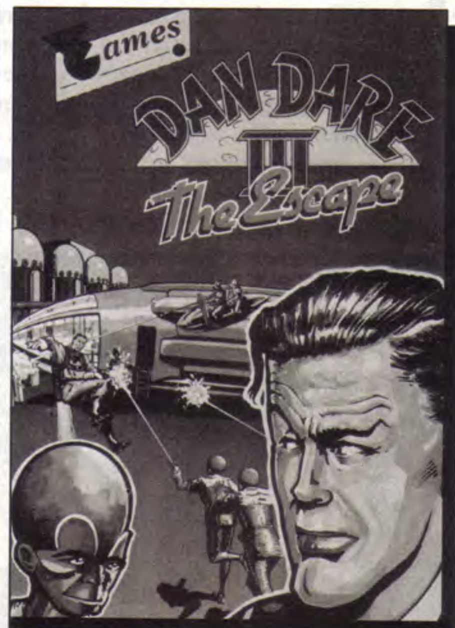
Πριν όμως καλέσετε την πυροσβεστική για βοήθεια, καλό είναι να χρησιμοποιήσετε την επέμβαση που δημοσιεύεται. Η επέμβαση αυτή μπορεί να αυξήσει το χρόνο που έχετε στη διάθεσή σας, πριν αρχίσει το νερό να κυλάει, και να μειώσει την απόσταση που πρέπει να διανύσει το νερό για να περάσετε την πίστα. Για να τη χρησιμοποιήσετε, θα πρέπει να πληκτρολογήσετε το πρόγραμμα του listing και, αν θέλετε, να το σώσετε σε λευκή κασέτα με "SAVE "PIPEMANIA" LINE 10". Κατόπιν δίνετε RUN και βάζετε την πρωτότυπη κασέτα του Pipemania να παίξει από την αρχή. Οταν το φόρτωμα τελειώσει, ο υπολογιστής θα σας ζητήσει να δώσετε έναν αριθμό (time factor) από το 1 έως το 10. Η τιμή αυτή καθορίζει πόσο γρήγορα θα κυλάει ο χρόνος μέχρι να αρχίσει το νερό να τρέχει (1=κανονικά, 10=δέκα φορές πιο αργά). Μετά από αυτό, θα σας ζητηθεί να καθορίσετε πόσα κομμάτια σωλήνα θα πρέπει να περάσει το νερό σε μια πίστα, ώστε να περάσετε στην επόμενη. Αν δώσετε 0, τότε για κάθε πίστα θα χρησιμοποιηθεί η default τιμή. Σ' αυτή την ερώτηση μη δίνετε μεγάλα νούμερα, γιατί υπάρχει περίπτωση να μην μπορείτε να τελειώσετε κάποια πίστα. Προσοχή λοιπόν να μη χύνεται το νερό, ειδικά τώρα που διανύουμε περίοδο λειψυδρίας...

● **Κώστας Βασιλάκης**

Listing

```
   1 REM  ** PIPEMANIA HACK **
   2 REM ALTER TIME AND DISTANCE
  10 CLEAR 25000: BORDER 0
  20 POKE 23739,0: POKE 23740,22
  30 LOAD "screen"CODE 16384
  40 LOAD "game"CODE
  45 LET START=PEEK 22526+256*PE
EK 22527: PAPER 0: INK 7: CLS
  50 INPUT "ENTER TIME FACTOR (1
-10) :";TF: IF TF<1 OR TF>10 THE
N GO TO 50
  60 POKE 33971,25*TF
  70 INPUT "ENTER DISTANCE (0 =
DEFAULT) :";DIST
  80 IF DIST<>0 THEN POKE 39180,
62: POKE 39181,DIST: POKE 39182,
0
  90 RANDOMIZE USR START
```

DAN DARE 3



CBM

Τελικά, αυτός ο Dan Dare, ήρωας των κόμικς τύπου Flash Gordon, δεν αρέσκεται στην ήσυχη ζωή. Πάντα ψάχνει για μπελάδες σε τιμή ευκαιρίας, κι αυτοί δεν αργούν να έρθουν. Δεν μπορεί να αφήσει κάποιον άλλο να σώσει τον κόσμο; Απ' ό,τι φαίνεται όχι.

Δύο φορές μέχρι τώρα "καθάρισαν" οι gamers γι' αυτόν. Στη δεύτερη συνέχεια της επιτυχημένης σειράς της Virgin, θα βάλω κι εγώ ένα χεράκι. Εσείς οι πιστοί του Dan Dare, του Commodore 64 και των παραδοσιακών μέσων αποθήκευσης (κασετόφωνα), δεν θα χάσετε τίποτε αν τροφοδοτήσετε τον υπολογιστή σας με το παρακάτω listing. Η αμοιβή θα 'ναι η εξής: Απειρη ενέργεια, άπειρες ζωές, άπειρα καύσιμα, άπειρα πυρομαχικά, δηλαδή άπειρα... όλα. Η μέθοδος είναι πια γνωστή: Πληκτρολόγηση, Τρέξιμο, Φόρτωμα. Τώρα ο Dan μπορεί να σώζει τον κόσμο καθημερινά, πριν πάρει το πρωινό του...

● **Χρήστος Μιχόπουλος**

Listing

```
100 REM ****************************
110 REM *   C64 DAN DARE 3 CHEAT    *
120 REM *     CODE BY CHRISTOS      *
130 REM *      (C) 1990 PIXEL       *
140 REM ****************************
150 REM
160 FOR A=272 TO 307:READ B:POKE A,B:C =C+B:NEXT A
170 IF C<>3405 THEN PRINT "ERROR IN DATA LINES":END
180 POKE 293,141:REM INFINITE ENERGY
190 POKE 296,141:REM INFINITE LIVES
200 POKE 299,141:REM INFINITE JET FUEL
210 POKE 302,141:REM INFINITE AMMO
220 POKE 157,128:SYS 272
230 REM
240 DATA 32,86,245,169,72,141,96,3,169,35,141,97
250 DATA 3,169,1,141,99,3,96,169,173,44,234,108
260 DATA 44.38,109,44,138,119,44,122,121,76,13,8
```

BLACK TIGER

AMIGA

Μια φορά κι έναν καιρό σε μια χώρα μακρινή, εμφανίστηκαν τρεις τρομεροί δράκοι, και υποδούλωσαν το λαό της. Μόνο ένας τόλμησε και σήκωσε κεφάλι απέναντι στη λαίλαπα αυτή. Το όνομά του: Μαύρος Τίγρης.

Πραγματικά αξιοθαύμαστη η φαντασία των σεναριογράφων των computer games. Κι αν ζούσαν σήμερα οι αδελφοί Γκριμ, θα τους είχαν προσλάβει για να γράφουν εισαγωγές στις οδηγίες των παιχνιδιών.
Τα παραμύθια έχουν ακόμη κάποια γοητεία. Το



Black Tiger της Capcom ακολουθεί κι αυτό, όπως πολλά ακόμα, τα χνάρια του Ghosts 'n' Goblins, πάλι της Capcom. Αν έτυχε και το προσθέσατε στην Amigo-συλλογή σας, ίσως σας φανεί χρήσιμο το παρακάτω listing. Λόγω ανυπέρβλητων δυσκολιών στο hacking, και τρομακτικού φόρτου εργασίας, θα έχετε μόνο άπειρες ζωές. Κάτι είναι κι αυτό...

• **Χρήστος Μιχόπουλος**

Listing

```
100 REM ********************************
110 REM *   Amiga Black Tiger  Cheat    *
120 REM *        Code by Christos       *
130 REM *         (c) 1990 PIXEL        *
140 REM ********************************
150 REM
160 cheat =479*1024:a =cheat
170 READ v$:IF UCASE$(v$)="OOPS" THEN 200
180 v =VAL("&h"+v$):c =c+v
190 POKEW a,v:a =a+2:GOTO 170
200 IF c=869042& THEN 220
210 PRINT "Data error. Cheat aborted.":END
220 REM
230 PRINT "Please insert your BLACK TIGER disk in"
240 PRINT "drive 0 and click the left mousebutton."
250 CALL cheat
260 REM
270 DATA 41FA,0024,43FA,0028,2089,41FA,0024,2089
280 DATA 41FA,0022,43FA,00C0,2089,41FA,0028,43FA
290 DATA 0058,2089,6022,4445,5448,0000,0000,4AFC
300 DATA 4445,5448,4445,5448,0121,00FF,0000,0000
310 DATA 0000,0000,4445,5448,2C78,0004,42AE,002E
320 DATA 41FA,FFD4,2D48,0226,4EAE,FD9C,2D40,022A
330 DATA 4EAE,FF88,0839,0006,00BF,E001,66F6,21FC
340 DATA 00FC,00D0,0080,4E40,48E7,80C0,43FA,0058
350 DATA 41FA,0018,93C8,2009,E288,5340,43F8,00C0
360 DATA 32D8,51C8,FFFC,4EF8,00C0,41FA,0036,20B8
370 DATA 006C,41FA,000C,21C8,006C,4CDF,0301,4E73
380 DATA 2F08,41F9,0001,8A90,0C50,7373,6610,33FC
390 DATA 6004,0000,D45C,41FA,000A,21D0,006C,205F
400 DATA 4EF9,4445,5448,0000,0000,0000,0000,OOPS
```



ARKANOID II

1.060.56	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
940.000	Θοδωρής Τουλάς	(Atari ST)
920.000	Σπύρος Σπάικος	(Atari ST)
825.990	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
549.050	Dr Vang	(Spectrum 48)

KICK OFF

(Επίπεδο International, χρόνος 2x5)

14-0	LEKO '90	(Amiga 500)
9-0	Χρήστος Κυριαζής	(Atari ST)
8-0	Σταύρος Θεοφιλάκος	(Amiga 500)

OPERATION THUNDERBOLT

3.850.000	Νίκος Καπετανίδης	(Amiga)
3.200.000	Κώστας Χαραλάμπους	Amiga)
2.800.000	Κώστας Κατρανιάς	(Amiga)
2.600.000	Μιχάλης Παναγιωτόπουλος	(Amstrad)
2.450.000	Παύλος Χριστοδούλου	(Amiga)

RYGAR

2.100.000	Παναγιώτης Μακράκης	(Amstrad 6128)
1.413.000	Χάρης Δόλγυρας	(Amstrad 6128)
1.350.700	Θοδωρής Γουμενίδης	(Amstrad 6128)
950.000	Κώστας Σκαπάρης	(Amstrad 6128)
700.000	Δημήτρης Σκοδράς	(Amstrad 6128)

XENON II

850.000	Παύλος Κατσαρός	(Amiga 500)
700.000	Γιώργος Βιστακός	(Amiga 500)
500.000	Αντώνης Δεβελής	(Amiga 500)

SWORD OF SODAN

405.800	Θάνος Καλφόπουλος	(Amiga 500)
322.250	Κώστας Παπουτσής	(Amiga 500)
295.000	Νίκος Μωράκης	(Amiga 500)
293.250	Θοδωρής Ανδρεάδης	(Amiga 500)

SPLIT PERSONALITIES

305.500	Γιάννης Πετρόπουλος	(Amstrad 6128)
280.400	Νίκος Ορφανός	(Amstrad 6128)
192.500	Τάσος Πατώκος	(Amstrad 6128)
180.000	Θανάσης Γιόμπασης	(Amstrad 6128)
160.000	Μιχάλης Ταλαντάνκης	(Amstrad 6128)

DEFLEKTOR

340.000	Πέτρος Μελέτης	(Atari ST)
300.000	Γιάννης Γκοτάβος	(Atari ST)
250.890	Ανδρέας Παπαμιχαήλ	(Commodore 64)
235.440	Σπύρος Παπαγκάρης	(Atari ST)
185.040	Σταύρος Τεστόρης	(Atari ST)

ROBOCOP

353.180	Στάθης Βαρβατός	(Amiga)
352.380	Γιώργος Τσαμασλίδης	(Amiga)
348.950	Αλέξανδρος Δημόπουλος	(Atari ST)
219.970	Νίκος Μπατζάκης	(Amstrad 6128)
200.940	Τάσος Αναστασίου	(Amstrad 6128)

TARGET RENEGADE

4.011.000	Χρήστος Στόγιας	(Amstrad 6128)
3.608.800	Κώστας Θεοδωρίδης	(Amstrad 6128)
2.890.000	Βασίλης Γρηγορίου	(Amstrad 6128)
1.867.400	Αγαμέμνων Ματζιώτης	(Amstrad 6128)
1.593.000	Αντώνης Λιβανής	(Amstrad 6128)

MATCH DAY II

20-0	Απόστολος Τσιούνης	(Amstrad 6128)
18-0	Δημήτρης Τυπάλδος	(Spectrum +)
16-0	Σπύρος Γκολίτσης	(Amstrad 6128)
15-1	Απόστολος Μπαλογιάννης	(Amstrad 6128)
13-0	Λάκης Ντερμετζιάν	(Amstrad 6128)

BOMB JACK I

1.900.000	Παύλος Παρασκευούδης	(Spectrum)
1.277.340	Κώστας Σωτηρίου	(Amstrad 6128)
1.265.000	Γιάννης Δαφέρμος	(Amstrad 6128)
1.250.000	Πάνος Μότσιος	(Amstrad 6128)
1.089.000	Γιώργος Τσακωνάκης	(Amstrad 6128)



DALEY THOMSON'S SUPER TEST

(Day I + Day II)

55.340	Αρίσταρχος Παπαδόπουλος	(Amstrad 6128)
49.630	Θανάσης Μάλφας	(Amstrad 6128)

ΕΠΙΠΕΔΟ NBA

181-4	Παναγιώτης Βιτάκης	(Amstrad 6128)
120-12	Κώστας Κακόγιαννης	(Amstrad 6128)
62-9	Λευτέρης Μιχαήλ	(Amstrad 6128)
63-15	Τάκης Μάτσιος	(Amstrad 6128)

PETER BEARDSLEY'S INT. FOOTBALL

(20 Λεπτά)

16-2	Σοφία Κατσούλη	*(Atari 1040 ST)*
16-3	Στέργιος Φούφας	*(Amstrad 6128)*
14-2	Γιώργος Τσατάς	*(Atari 1040 ST)*

RETURN OF THE JEDI

700.000	Κώστας Πετράκης	*(Amstrad)*
640.000	Γιάννης Κριτής	*(Amiga 500)*
350.000	Ακης Κωστάκος	*(Amiga 500)*
215.000	Βαγγέλης Τζιώρος	*(Atari 520)*
200.000	Γιώργος Μαραβέλιας	*(Amstrad)*

DALEY THOMSON'S OLYMPIC CHALLENGE

10.056	Σπύρος Φραγκίσκος	*(Amstrad 6128)*
9.712	Σπύρος Πατέστος	*(Amstrad 6128)*
9.511	Παντελής Παλουμπής	*(Amstrad 6128)*
9.450	Τάσος Σμουρναίος	*(Atari ST)*
9.332	Αργύρης Κασδαγλής	*(Amstrad 6128)*

BASKET MASTER *ΕΠΙΠΕΔΟ NOVICE*

240-10	Δημήτρης Παπακυριάκου	*(Amstrad 6128)*
207-6	Χρήστος Μουρμούρης	*(Commodore 64)*
199-6	Θανάσης Βαζδιοβανίδης	*(Commodore 64)*
182-2	Θοδωρής Οψιμός	*(Amstrad 464)*
176-4	Αργύρης Γαβαλάς	*(Amstrad 6128)*

OPERATION WOLF

625.227	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Amstrad 6128)*
610.93	Δημήτρης Τυπάλδος	*(Spectrum +2)*
606.790	Χρήστος Διονυσόπουλος	*(Spectrum +3)*
583.662	Χάρης Περγαντής	*(Spectrum 128)*
582.046	Νίκος Σωτηρόπουλος	*(Spectrum +2)*

DOUBLE DRAGON

322.450	Νίκος Ζαλώνης	*(Multitech PC)*
130.000	Φώτης Θωμάς	*(Spectrum +)*
121.800	Γιάννης Αλιπραντής	*(Atari ST)*
117.710	Σάββας Σαββόπουλος	*(Amiga 500)*
115.450	Δημήτρης Καρνασιώτης	*(Atari ST)*

CHASE H. Q.

3.457.800	Χρήστος Πάτσιος	*(Atari ST)*
2.820.500	Νίκος Καπάτανης	*(Amiga)*
1.900.000	Δημήτρης Ασκίδης	*(Atari ST)*
1.740.000	Αντώνης Μπίρακας	*(Amiga)*
1.500.000	Σπύρος Λίβας	*(Atari ST)*

WONDER BOY

545.530	Παναγιώτης Βουτσκίδης	*(Amstrad 6128)*
535.590	Μάριος Μελισσηνός	*(Amstrad 6128)*
512.690	Κώστας Βασιλειάδης	*(Amstrad 6128)*
495.220	Βαγγέλης Κρητικός	*(Amstrad 6128)*
486.850	Βασίλης Χρήστου	*(Amstrad 6128)*

PACMANIA

653.720	Γιώργος Αναδιώτης	*(Amiga 500)*
650.720	Jimmy ® Ζήκος	*(Amiga 500)*
649.730	Χαράλαμπος Ρέτικας	*(Amiga 500)*
636.750	Μανώλης Βασιλάκης	*(Amiga 500)*
560.190	Χρήστος Γενεντές	*(Spectrum)*

SOLOMON'S KEY

6.905.140	Μιχάλης Σουμελίδης	*(Commodore 64)*
4.133.500	Γιάννης Κυραννός	*(Amstrad 6128)*
2.774.600	Ευρυπίδης Δήμου	*(Amstrad 6128)*
2.675.600	Ηλίας Δοβλέτης	*(Amstrad 6128)*
1.637.700	Παναγιώτης Μιχαλίτσης	*(Amstrad 6128)*

Παίρνω το περιοδικό σας από τα πρώτα τεύχη, και θα ήθελα να σας πω τις απόψεις μου σχετικά με την ύλη των τελευταίων τευχών. Τελευταία παρατηρώ ότι η ύλη του περιοδικού στρέφεται προς τις παιχνιδομηχανές και τα παιχνίδια. Προτείνω όλες οι στήλες που έχουν σχέση με τις ειδήσεις να μην αναφέρονται συνεχώς στις παιχνιδομηχανές. Ετσι στην στήλη Εδώ Λονδίνο ο γνωστός ανταποκριτής, αντί να αναφέρεται στις φήμες για καινούργιες παιχνιδομηχανές συνεχώς, να λέει και για τα καινούργια μοντέλα επεξεργαστών, εκτυπωτών και περιφερειακών που παρουσιάζουν οι εταιρίες. Σχετικά με το παρουσιαστικό του περιοδικού, θα ήθελα να παρατηρήσω ότι έχει χειροτερέψει. Η ποιότητα του χαρτιού είναι χαμηλή, ενώ η τιμή αρκετά υψηλή. Οσον αφορά το περιεχόμενο των άλλων στηλών, θα ήθελα να σημειώσω ότι στρέφεται αποκλειστικά στα απλά και χωρίς σκέψη παιχνίδια. Στη συνέχεια, στήλες όπως το Software File με μια ματιά δεν δικαιολογούν την ύπαρξή τους με την υπάρχουσα ύλη, γιατί είναι παλιά, με πρωτόγονα χαρακτηριστικά, και γνωστά είναι τα παιχνίδια που παρουσιάζουν. Στή θέση τους θα μπορούσε να μπει κάποιο άρθρο με παρουσίαση λειτουργικών συστημάτων, εφαρμογές σε γλώσσες προγραμματισμού (GFA, Turbo Pascal, C). Η στήλη Scores και Scorers δεν ανανεώνεται εδώ και πολύ καιρό, και κατά συνέπεια θα μπορούσε να περιοριστεί σε λιγότερο από μια σελίδα (χωρίς το άτοπο σκίτσο της γριάς). Η κρίση των προγραμμάτων να είναι πιο αντικειμενική και ανεπηρέαστη από προσωπικές για το θέμα τους απόψεις. Η στήλη της αλληλογραφίας να αναβαθμιστεί, έτσι ώστε να μη βλέπουμε απαντήσεις σε ερωτήματα του τύπου "Δεν μπορούμε να σου στείλουμε τη λίστα του Double Dragon" κ.λπ. Εν ανάγκη, να περιοριστεί στα σοβαρά ερωτήματα μερικών αναγνωστών που αφορούν και πολλούς άλλους. Οσο για το φλέγον θέμα της πειρατείας, θα ήθελα να τονίσω ότι συνεχώς από το περιοδικό σας αναφέρονται μόνο τα κατά αυτής και τα υπέρ του πρωτότυπου προγράμματος, χωρίς να γίνεται λόγος για τη μειωμένη αγοραστική ικανότητα ενός δεκαεφτάχρονου νέου. Μια δημοσκόπηση ή μια έρευνα επί του θέματος στο χώρο των gamers θα ήταν άκρως κατατοπιστική. Κλείνοντας το γράμμα, ελπίζω να ξαναμπεί ένα ερωτηματολόγιο, όπως και παλαιότερα.

Β. Τενίδης
Μαυρογένους 4
Καλλιθέα
9238087

Οι απόψεις σου είναι σεβαστές, αγαπητέ φίλε, και θα πρέπει να δώσουμε κάποιες εξηγήσεις. Στο θέμα των παιχνιδομηχανών δεν είμαστε εμείς που φταίμε. Είναι η ίδια η παγκόσμια αγορά υπολογιστών που έχει στρέψει τις δραστηριότητές της προς τα εκεί. Πότε άλλοτε υπήρχε τέτοια πληθώρα από παιχνιδομηχανές; Πριν από δύο χρόνια δεν μπορούσαμε καν να φανταστούμε ότι θα υπήρχαν τόσα games machines, σε τόσους τύπους και σε τόσα μεγέθη. Ενα περιοδικό δεν κάνει τίποτε άλλο από το να παρακολουθεί τα γεγονότα που συμβαίνουν. Τι άλλο να κάνουμε; Εξάλλου, νομίζω ότι είσαι υπερβολικός: Οποτε υπάρχει νέο προϊόν, δεν το βρίσκεις στις στήλες μας; Οσον αφορά το θέμα του χαρτιού, ειλικρινά μας εκπλήσσει το γεγονός, γιατί πριν από λίγους μήνες το βελτιώσαμε, με σκοπό να τυπώνονται πιο καθαρά τα χρώματα στις φωτογραφίες. Τι άλλο να κάνουμε; Για το θέμα του software file και των reviews που παρουσιάζονται, δεν νομίζεις ότι είσαι υπερβολικός; Θα πρέπει να ξέρεις ότι ένα παιχνίδι δεν κρίνεται με το αν είναι καινούργιο ή όχι, αλλά με την ποιότητα της δουλειάς που έγινε. Τι κι αν το Dungeon Master είναι δυο ετών; Το software file δεν κάνει τίποτε άλλο από το να ενημερώνει τον αγοραστή για το τι καλύτερο υπάρχει σε μια συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών. Για τα "παιχνίδια χωρίς μυαλό", λες ότι υπάρχουν κατά αποκλειστικότητα: Μα τότε η στήλη "Adventure" τι κάνει; Το Midwinter και το Xenomorph δεν παρουσιάστηκαν; Πόσο σίγουρος είσαι από την άλλη, ότι η στήλη Scores και Scorers δεν ενδιαφέρει κανέναν; Εμείς από τον αριθμό των γραμμάτων πιστεύουμε το αντίθετο. Για το θέμα της αλληλογραφίας τώρα, δεν νομίζεις ότι οι χρήστες με τις "κουτές" ερωτήσεις έχουν περισσότερη ανάγκη ενημέρωσης από τους έμπειρους; Δεν έχουν τα ίδια δικαιώματα; Το ερωτηματολόγιο που λες φυσικά και θα ξαναεμφανιστεί, και θα το ακολουθήσουμε όπως και τις προηγούμενες φορές (όμως-μεταξύ μας-δεν φαίνεται να το πολυπαραδέχεσαι. Το software file για παράδειγμα ήρθε δεύτερο σε προτιμήσεις πέρυσι). Για το θέμα της πειρατείας τέλος, έχουμε κάνει ήδη τρεις φορές αφιέρωμα μέχρι τώρα. Την αγοραστική δύναμη των αναγνωστών μας την ξέρουμε, αλλά όπως και να το κάνουμε, το παράνομο κέρδος δεν το υποστηρίζουμε. Οπως ο δεκαεφτάχρονος νέος διαλέγει τους δίσκους που θα αγοράσει με βάση τα χρήματά του, έτσι θα διαλέξει και τα παιχνίδια του. Μόνο που τώρα δεν θα αγοράζει ανεξέλεγκτα είκοσι games, από τα οποία θα παίζει μόνο τα τρία, αλλά θα αγοράζει τα τρία καλύτερα. Νομίζω ότι έτσι είναι όλοι ευχαριστημένοι.





ΟΙ ΑΠΟΡΙΕΣ ΠΟΤΕ ΔΕΝ ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΝ

● Σου έχω ξαναγράψει, αλλά μου γεννήθηκαν ενα σωρό άλλα προβλήματα και άλυτες απορίες για τον ST. Ας μπω όμως κατευθείαν στο θέμα:

I) Ο 520 STFM είναι στερεοφωνικός;

II) Ενας emulator χρησιμοποιείται για να τρέξεις προγράμματα από IBM PC και Macintosh. Χρειάζεται και ειδικό πρόγραμμα γι' αυτό;

III) Ποιο από τα δύο joysticks μου προτείνεις; Το Quickshot II Turbo ή το Quickjoy Superboard;

IV) Γιατί αργούν τα conversions των games από τα "εικοσάρικα" για να κυκλοφορήσουν;

V) Ο Atari STE έχει PC και Mac emulators;

VI) Εχεις παρουσιάσει κανένα wrestling game;

The Jed

I) Οχι, κανένας ST δεν είναι στερεοφωνικός, εκτός από τους καινούργιους.

II) Οι emulators χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: Τους software και hardware emulators. Μπορεί ο emulator να είναι όλο κι όλο ένα πρόγραμμα, ή να συνοδεύεται και από hardware. Περισσότερα θα βρεις άφθονα στο αφιέρωμα του προηγούμενου τεύχους.

III) Δεν υπάρχει κάποια τραγική διαφορά μεταξύ τους, άρα είσαι ελεύθερος να διαλέξεις όποιο θέλεις. Προσωπικά πάντως, λόγω εμπειρίας, συμπαθώ κάπως περισσότερο το Turbo.

IV) Εύκολο το 'χεις να γίνει ένα conversion; Ουσιαστικά ξαναγράφεται ολόκληρο το πρόγραμμα, για να μη σου αναφέρω την προσπάθεια που γίνεται για να κρατηθούν τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού ανέπαφα στις εκδόσεις των home. Το "κόψε-ράψε" στα γραφικά, στον ήχο, στα sprites και στις πίστες δίνει και παίρνει...

V) Τους ίδιους με εκείνους που έχουν οι παλιοί ST.

VI) Οχι. Αφ' ενός δεν είμαστε και τόσο φανατικοί των "βουβαλόπαιδων", και αφ' ετέρου δεν έχει παρουσιαστεί κανένα παιχνίδι της προκοπής με σχετικό περιεχόμενο.

ΓΙΑ ΜΙΣΗ ΙΝΤΣΑ ΛΙΓΟΤΕΡΗ

● Συγχαίρω το Pixel για την πλούσια ύλη του, αλλά ας μπούμε κατευθείαν στο θέμα.

I) Το Νοέμβριο αγόρασα έναν Euro PC με έγχρωμη οθόνη. Ομως σε αυτή τη δισκέτα (3 1/2") δεν υπάρχουν και πολλά γνωστά παιχνίδια, και σκέφτηκα τη δισκέτα των 3 ιντσών. Το πρόβλημα είναι πως στον Euro PC δεν υπάρχει υποδοχή για drive των 3 ιντσών. Μπορεί ο Euro PC να δεχτεί με ένα τέχνασμα αυτό το drive;

II) Θα πάμε στη Γερμανία, και σκέφτομαι από εκεί να αγοράσω ένα games console, και τα όνειρά μου στράφηκαν στο Atari Lynx, το GameBoy και το PC Engine. Μπορείς να μου πεις αν κυκλοφορούν, και τις τιμές του καθενός;

III) Θα βάλεις κανένα αφιέρωμα μόνο για το PC Engine σε κανένα από τα προσεχή σου τεύχη;

IV) Αν κυκλοφορεί, πού μπορώ να το βρω και πόσο κάνει;

Α. Μπορέκας

Πολλά μπορούν να γίνουν με τα κατάλληλα "τεχνάσματα" που λες. Στην περίπτωσή σου θα πρέπει να λύσεις δύο βασικά προβλήματα: Το πρόβλημα της τροφοδοσίας του drive (λύνεται μάλλον εύκολα, αλλά θα πρέπει να προσαρμόσεις την τροφοδοσία που προβλέπει το PC σου στην υποδοχή του drive) και το πρόβλημα της σωστής σύνδεσης, που μεταφράζεται στην κατασκευή του σχετικού καλωδίου-interface. Για όλα αυτά χρειάζεσαι μεν αρκετή τύχη και διάθεση για πειραματισμό, αλλά και κάμποσες γνώσεις περί hardware για να έχεις επιτυχία αφ' ενός, και αφ' ετέρου για να μην έρθει εκείνη η καταραμένη στιγμή που στο δωμάτιο θα απλωθεί η γλυκιά εκείνη μυρωδιά του καμένου πυριτίου... Αλλά εκτός από όλα αυτά: Γιατί θέλεις drive 3 ιντσών; Κανένας PC και κανένα PC software house δεν χρησιμοποιούν αυτό το format. Και μην περιμένεις

ΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



βέβαια να τρέξεις προγράμματα των CPC...

II) Κυκλοφορούν, αλλά δυστυχώς οι τιμές τους δεν μας είναι γνωστές.

III) Εάν έρθει στην Ελλάδα η νέα έκδοσή του, η Turbo GrafX, ή το φορητό PC Engine, βεβαίως θα γίνει παρουσίαση. Περιμένουμε με περισσότερη ανυπομονησία από εσένα, να είσαι σίγουρος γι' αυτό!

IV) Στην Ελλάδα είναι κάπως δύσκολο να το βρεις, και σίγουρα αν υπάρχει κάτι, θα βρίσκεται στα μεγάλα computer shops.

ΤΟ PLAY OR NOT TO PLAY ;

• Είμαι 17 χρονών και σκέφτομαι να αγοράσω υπολογιστή. Το πρόβλημα: Τι υπολογιστή πρέπει να διαλέξω, βάσει του ότι είμαι γνώστης της Basic και λάτρης των games; Πολλοί φίλοι μου πρότειναν Amiga όσον αφορά το δεύτερο, και εγώ σκέφτομαι τον A3000 όσον αφορά την Basic. Μια και δεν γίνεται πάντρεμα των δύο σε ένα, θα ήθελα τη δική σου ειδική γνώμη και συμβουλή. Προτού προλάβεις να μου γράψεις ότι εξαρτάται εντελώς από εμένα, σε προλαβαίνω και σου γράφω ότι δεν σκοπεύω να γίνω προγραμματιστής, και από την άλλη δεν σκοπεύω επίσης να παίζω games σε ένα computer, χωρίς να γεύομαι που και που τη χαρά την δημιουργίας! Ζητώ λοιπόν μια συμβουλή, που θα την εκτιμήσω (να είσαι σίγουρος γι' αυτό).

Χωρίς να θέλω να γίνω φορτικός (ελπίζω), θα ήθελα μια ακόμη μικρή συμβουλή για την Amiga: 1 MB ή 2 drives; (Πάντα για games μιλάω), μια και κάτι τελευταία "διαμάντια" της Cinemaware έχουν ειδικές απαιτήσεις. Η απάντησή σου θα είναι πολύτιμη για μένα.

Β. Βέργουλας
Θεσσαλονίκη

Εεε, ξέρεις, αυτό εξαρτάται εντελώς από εσ... καλά, καλά, ένα αστείο κάναμε! Λοιπόν, ο κόσμος αυτός είναι πράγματι κακός: Παιχνίδια και εφαρμογές δεν γίνεται να πάνε μαζί.

Μέχρι λοιπόν ο A3000 να αποκτήσει τη δική του games software συλλογή (θα πρέπει όμως εδώ να σου πω ότι ήδη πολλά από τα τελευταία παιχνίδια κυκλοφορούν και γι' αυτόν), η Amiga θα είναι η αδιαφιλονίκητη παιχνιδομηχανή. Επίσης ισχύει ότι ο A3000 είναι αξεπέραστος, όσον αφορά την ευχρηστία και την ταχύτητα της Basic. Ε, σε αυτό το σημείο τι να πω παραπάνω; Να διαλέξω εγώ για σένα; Μα εγώ δεν θέλω computer! Οσο για την επιλογή ανάμεσα στο 1 MB ή στα δυο drives, άλλο δίλημμα: Τα δύο drives είναι ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΑ σε μια Amiga (όχι γιατί θα κάνει crash αυτή, αλλά εσύ), αλλά τώρα τελευταία έχουν πληθύνει επικίνδυνα τα παιχνίδια και τα προγράμματα που ζητούν το 1 MB για να δουλέψουν. Θα σου συνιστούσα πάντως να ξεκινήσεις με ένα drive, έχοντας όμως και τη μνήμη σαν τον επόμενο αγοραστικό στόχο σου (ξόδευε και μη ερευνά).

ΑΠΟ ATARI ΣΕ ATARI

• Είμαι κάτοχος ενός Atari 65XE, όμως σκοπεύω να τον αντικαταστήσω με τον 520 STE.

α) Μπορώ να ενσωματώνω στον STE το σετ ελληνικών Masterlink και να το χρησιμοποιώ όποτε θέλω;

β) Μπορώ να επεκτείνω τη μνήμη του 520 στο 1 MB εσωτερικά για τα προγράμματα και τα παιχνίδια;

γ) Υπάρχει έγχρωμο monitor υγρών κρυστάλλων με ανάλυση 640x400 για τον STE και πόσο κοστίζει;

δ) Πόση είναι η ταχύτητα του STE με blitter εν λειτουργία;

ε) Μπορεί ο STE να γίνει home workstation;

στ) Υπάρχει μαγαζί στη Θεσσαλονίκη που να κάνει ανταλλαγές computer;

ζ) Ποια η διαφορά των STFM και των STF;

η) Πώς μπορώ να αποκτήσω ένα παλιό σου περιοδικό;

Β. Λούρδας

α) Ειλικρινά, δεν γνωρίζω το σετ ελληνικών Masterlink.

Το μόνο Masterlink που ξέρω είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα επικοινωνιών για τον ST, αλλά δεν νομίζω ότι έχει σχέση με τη συγκεκριμένη περίπτωση.

β) Ναι.

γ) Οχι. Για την ακρίβεια βέβαια κυκλοφορεί, αλλά είναι... κολλημένο στο σασί του Stacey, και κοστίζει όσο το... Stacey (δεν πωλείται μόνο του).

δ) 10-20% μεγαλύτερη από τον ST χωρίς blitter, αλλά μόνο στα προγράμματα που τον χρησιμοποιούν και στις λειτουργίες κίνησης γραφικών του GEM.

ε) Τι εννοείς όταν λες home workstation; Από μια άποψη όλοι οι home είναι home workstations. Θα 'θελα να γίνεις πιο συγκεκριμένος. Εννοείς να τρέχει Unix; Να επεκτείνεται στα γραφικά; Δεν κάνει πάντως τίποτε από τα προηγούμενα δύο.

στ) Δεν έχω υπόψη μου, δυστυχώς.

ζ) Το modulator. Οι μεν το διαθέτουν, οι δε όχι.

η) Μπορείς να επισκεφθείς τα γραφεία μας όποτε θέλεις, ή με αντικαταβολή, οπότε και θα το πάρεις με το ταχυδρομείο.

ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ... 2000

• Είμαι ένας φανατικός σου αναγνώστης, και από την εποχή που πήρα υπολογιστή δεν έχω χάσει ούτε τεύχος σου. Η πορεία του περιοδικού είναι εντυπωσιακή.

Είμαι χρήστης ενός Amstrad 6128, αλλά όχι για πολύ. Σκοπεύω να πάρω κάποιον καλύτερο. Επειδή θέλω να ασχοληθώ σοβαρά με προγραμματισμό, αλλά επίσης μου αρέσουν τα παιχνίδια, ο τέλειος ήχος και τα πολλά χρώματα κατέληξαν σε δύο μοντέλα, που συνδυάζουν την πληθώρα των επαγγελματικών εφαρμογών του PC και την ποικιλία των φανταστικών παιχνιδιών της A500. Αυτά τα μοντέλα είναι η A2000 και ο Archimedes 3000. Απ' ό,τι ξέρω η A2000 είναι PC, ενώ ο A3000 γίνεται PC με το PC emulator. Εχω όμως ακόμη μερικές απορίες:

α) Ποια η ταχύτητα της A2000;

β) Πόσα drives και πόσων ιντσών περιλαμβάνει το standard configuration της A2000;

γ) Πόσα εσωτερικά και πόσα εξωτερικά drives δέχεται;

δ) Ο A3000 γίνεται εντελώς συμβατός με το PC emulator; Θα τρέχει γλώσσες προγραμματισμού; Θα τρέχει προγράμματα με γραφικά σε αυτές τις γλώσσες; Θα τρέχει επίσης επαγγελματικές εφαρμογές και παιχνίδια για PC;

ε) Αν συνδέσω εξωτερικά drive των 5 1/4 ιντσών, θα τρέχει προγράμματα και για PC και για Archimedes;

στ) Ποια η ταχύτητα του Archimedes σε MHz και ποια η ταχύτητά του με το PC emulator (πάλι σε MHz);

ζ) Πόσο κοστίζει ένα έγχρωμο monitor για τον A3000; Για να έχω VGA ανάλυση πρέπει να έχω multisync monitor;

η) Και στα δύο μοντέλα υπάρχει δυνατότητα σύνδεσης με CD;

θ) Εσείς ποιο από τα δύο πιστεύετε ότι θα πρέπει να αγοράσω; ι) Σε ποια καταστήματα στη Θεσσαλονίκη μπορώ να προμηθευτώ την A2000 και τον A3000;

Γ. Γεωργίου

Οι προσπάθειες για αύξηση των σελίδων της αλληλογραφίας δυστυχώς δεν έφεραν αποτέλεσμα, αλλά κάτι πονηρό θα σκεφτώ για να χωρέσετε όλοι. Μέχρι να το βρω πάντως, οι απαντήσεις έχουν ως εξής: α) Οση και της A500, μια και το hardware παραμένει το ίδιο. Δεν την έχω χρονομετρήσει ακριβώς, αλλά σε σύγκριση με τον A3000 είναι σαφώς κατώτερη. β) Μπορεί να δεχτεί ένα drive των 3,5 ιντσών και ένα των 5 1/4 ιντσών εσωτερικά, και δεύτερο των 3,5" εξωτερικά. γ) Αν διάβασες το αφιέρωμα στους emulators του προηγούμενου τεύχους, θα κατάλαβες ότι στο θέμα των emulators δεν λέμε ποτέ "μεγάλες κουβέντες". Μπορεί ένα και μοναδικό πρόγραμμα να προκαλεί crash στον συγκεκριμένο emulator, και να είναι αυτό το πρόγραμμα που θέλεις να χρησιμοποιήσεις. Ο emulator του A3000 πάντως τρέχει όλες τις

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

γλώσσες και τα graphics πακέτα (τα σημαντικότερα τουλάχιστον). δ) Για τον PC ναι, αλλά για τον Archie δεν είμαι απόλυτα σίγουρος, λόγω του format των 800 K. Επειδή όμως το νέο RiscOs υποστηρίζει αρκετά διαφορετικά formats, πιθανόν να συνεργάζεται με κάποιο από αυτά. στ) Η ταχύτητά του είναι περίπου 4 Mips, και με τον emulator απλά... κατώτερη. ζ) Η τιμή του κυμαίνεται στα επίπεδα των monitors της Amiga. Για την VGA ανάλυση χρειάζεσαι πράγματι VGA monitor. η) Αυτό είναι θέμα των ανεξάρτητων κατασκευαστών. Η Amiga έχει ήδη το δικό της CD, αλλά τίποτε δεν αποκλείει να κυκλοφορήσει και το CD του A3000 κάποια στιγμή, δεδομένου ότι και expansion board διαθέτει, και... καλός υπολογιστής είναι, και τίποτε δεν του λείπει! θ) Α, πάλι η πονηρή ερώτηση; Εγώ δεν αγοράζω υπολογιστή, το είπαμε αυτό! ι) Ολα τα κεντρικά καταστήματα της Θεσσαλονίκης (μπορείς να τα βρεις μέσα από τις διαφημίσεις) θα σε εξυπηρετήσουν χωρίς πρόβλημα (ουφ, τελειώσαμε;).

ΑΠΟ –STRAD ΣΕ –IGA (ΤΟ ΑΜ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ)

● Είμαι υποψήφιος αγοραστής μιας Amiga 500. Τώρα είμαι κάτοχος ενός CPC 6128. Θέλω να σε ρωτήσω τα εξής:

α) Το joystick controller super 8+ κάνει για Amiga;

β) Σκέφτομαι να αγοράσω και TV modulator. Θα έχει την ίδια απόδοση με το monitor 1084 της Commodore;

γ) Το παιχνίδι Sundog κυκλοφορεί για την Amiga;

Γ. Κουκούλας
Μυτιλήνη

α) Ναι, δουλεύει μια χαρά.

β) Σε καμιά περίπτωση.

γ) Ναι. (Το λακωνίζειν εστί φιλοσοφείν αφ' ενός, αλλά βοηθάει επίσης να μην ξεπεράσει η αλληλογραφία το επιτρεπόμενο όριο στηλών!). (Είπαμε, αλλά όχι κι έτσι Χρ. Κ.)

ΜΙΑ USER ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΙ ...

● Είμαι μια φανατική αναγνώστριά σου. Σε διαβάζω εδώ και ένα χρόνο, δηλαδή από τότε που πήρα αυτόν τον καταραμένο υπολογιστή. Φυσικά θα αναρωτηθείτε γιατί τον λέω καταραμένο. Θα καταλάβεις αν σου πω τη μάρκα του: Amstrad 464, χωρίς drive. Είμαι αγανακτισμένη και πρέπει να εκφραστώ κάπου. Σε παρακαλώ δημοσίευσε το γράμμα μου, γιατί νομίζω ότι εκφράζω πολλά παιδιά με το ίδιο πρόβλημα. Οταν αυτή η Amstrad αποφάσισε να αποσύρει από την αγορά τον 464 ή τον 664 πιο παλιά, ρώτησε όλους αυτούς που πίστεψαν στα λόγια της, ξεγελάστηκαν και αγόρασαν τα μηχανήματά της; Τι θα κάνουν τώρα επειδή αυτή θέλησε να τα αποσύρει;

Πού θα πουλήσω εγώ αυτόν τον άχρηστο υπολογιστή τώρα; Και όλα αυτά τα χαμένα λεφτά σε προγράμματα; Θα έρθει ο κύριος Sugar να τα επιστρέψει; Τηλεφώνησα στην Easytech μήπως και μπορέσω να τον δώσω εκεί. Μα μου αρνήθηκαν κατηγορηματικά, και έχουν δίκιο. Αλλά και εγώ και τόσοι άλλοι που μείναμε ξεκρέμαστοι βλέποντας τις 70000 να πετάγονται στο δρόμο, τι θα κάνουμε;

Σε παρακαλώ δημοσίευσε το γράμμα μου. Το ξέρω ότι είναι μεγάλο, αλλά εκφράζει πολλούς. Θα σου ήμουν ευγνώμων αν μπορούσες να μου πεις πού θα μπορούσα να απευθυνθώ πιο ειδικά.

Ακινδύνα Καψαμπέλη

Πάντα χαιρόμαστε όταν έχουμε μια οπαδό του πυριτίου στη στήλη (δεν θέλω ανόητα σχόλια κύριοι συνάδελφοι!). Πέρα όμως απ' αυτό, δεν νομίζεις ότι έχεις πάρει πολύ "βαριά" την υπόθεση; Εγώ προσωπικά πιστεύω ότι ο Amstrad 464 έχει πολύ περισσότερο μέλλον από όσο φαντάζεσαι. Δεν έχεις παρά να δεις τα προγράμματα για Amstrad σε κασέτα, που κυριολεκτικά πλημμυρίζουν την αγορά και εξακολουθούν να κυκλοφορούν. Αυτό συμβαίνει γιατί ο 464 δεν είναι τίποτε άλλο ουσιαστικά παρά ένας 6128 χωρίς drive (για την πρόσθετη μνήμη δεν μιλάμε, γιατί είναι απλά σαν να μην υπάρχει στο 90% των περιπτώσεων). Τρέχει όλα τα προγράμματα του 6128 (το 95% έστω), οπότε και να σταματήσει την παραγωγή του η επίσημη Amstrad, η αγορά θα συνεχίσει να στηρίζει έμμεσα το μηχάνημα για πολύ καιρό ακόμη. Αυτήν τη στιγμή ο 464 είναι ένα πρώτης τάξεως μηχάνημα για αρχάριους, οπότε δεν βλέπω γιατί να μην μπορείς να τον πουλήσεις, αν θέλεις (μια αγγελία στο περιοδικό μας θα σε πείσει). Οσο κυκλοφορούν προγράμματα για Amstrad στην αγορά, το μηχάνημά σου δεν πρόκειται ποτέ να μείνει "άνεργο". Περισσότερο ειδικός από εμάς (χμμ! ας μείνουμε μετριόφρονες) είναι η αντιπροσωπία της Amstrad, η οποία όμως δεν νομίζω ότι θα προσθέσει τίποτε περισσότερο στην απάντησή μου. Δεν έχεις όμως παρά να εκθέσεις και σε αυτούς το πρόβλημά σου. Νιώθεις καλύτερα τώρα; Ελπίζω ναι.

AMIGA ΚΑΤΑ ST (ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ)

● Σου γράφω με αφορμή το γράμμα του Π. Στυλιανέλη στο τεύχος 63. Κατ' αρχάς συμφωνώ με τις απόψεις του, αλλά θέλω να σταθώ σε ένα σημείο στην απάντησή σου, όσον αφορά το θέμα Atari-Amiga. Λέει λοιπόν ότι το 70% των παιχνιδιών είναι σχεδόν ίδια, με λίγες διαφορές, οι οποίες είναι κατά της Amiga. Μα καλά, αυτό που γράφεις το πιστεύεις; Από πού κι ως πού είναι καλύτερος ο Atari; Πού; Στο Batman; Στο Kick Off, όπου ούτε καν τις γραμμές του γηπέδου δεν έχει; Στο R-Type; στο Pacmania; Στο NewZealand Story; Η σε δεκάδες άλλα; Μήπως ο υπολογιστής που τόσο προωθείς μπορεί να βγάλει τα γραφικά του Shadow of The Beast; (απόδειξη ότι στον ST δεν υπάρχει), ή την εισαγωγική οθόνη του Blood Money που ακόμα δεν έχεις παρουσιάσει; Με τι κριτήρια το καταποντισμένο αυτό computer υπερέχει της Amiga; Εκτός αυτού, και τεχνικά να το δούμε το θέμα, ο ST έχει το 1/8 των χρωμάτων της Amiga, πολύ κατώτερο ήχο και όσο για τον blitter, μόνο που τον ακούνε οι ST users κρύβονται. Αλλά τι λέω τώρα, εδώ θεωρείς τον Commodore καλύτερο από τον Amstrad. Εκτός αυτού, καλά θα ήταν να έχεις λιγότερο ενθουσιασμό για τον Archimedes και το Sega Master System, γιατί ακόμα δεν έχουν αποδείξει (σε games εννοώ) τις δυνατότητές τους. Κι αυτό το λέω κυρίως για τον A3000, διότι στη Sega είχα την ατυχία να δω τα games της. Επίσης καλά θα κάνεις να δημοσιεύεις ΟΛΑ τα γράμματα που σου στέλνουν οι αναγνώστες σου, ακόμα και αν δεν συμφωνούν με τις απόψεις σου.

Β. Παπαδόπουλος

Να, λοιπόν, ξανά τα ίδια... Κατ' αρχάς για να το δούμε και τεχνικά το θέμα, όπως εσύ λες, το Kick Off είναι σαφώς ταχύτερο στον ST παρά στην Amiga (γι' αυτό και θυσιάζονται οι γραμμές του γηπέδου). Αλλά το θέμα δεν είναι εκεί. Είναι η ανόητη νοοτροπία ορισμένων χρηστών να προσπαθούν να επιβάλουν τη δική τους άποψη. Δεν με εκπλήσσει καθόλου το γεγονός ότι μιλάς έτσι για τον A3000 και την Sega, γιατί απλά διαβάζεις τα άρθρα όχι για να ενημερωθείς για ένα μηχάνημα, αλλά μόνο και μόνο για να το συγκρίνεις με τον υπολογιστή σου. Εχε υπόψη σου ότι τα γραφικά και ο ήχος δεν κάνουν το ωραίο πρόγραμμα τις περισσότερες φορές, αλλά το gameplay. Δεν θα επεκταθώ περισσότερο: Αποφάσισα να συμπεριλάβω το γράμμα στη στήλη μόνο και μόνο γιατί ανέφερε ότι πρέπει να απαντούμε σε ΟΛΑ τα γράμματα. Ομως μέχρι εδώ. Δεν θα ξαναπαντήσουμε σε γράμματα με το ίδιο περιεχόμενο, όχι γιατί μας πειράζει, αλλά γιατί ο χώρος της στήλης είναι πολύτιμος για τους χιλιάδες αναγνώστες που περιμένουν να απαντηθούν οι ερωτήσεις τους. Εχουμε άλλωστε συνηθίσει πια να μας κατηγορούν ότι υποστηρίζουμε μια το ένα και μια το άλλο μηχάνημα, ανάλογα με το πόσο καθαρά βλέπουμε την πραγματικότητα. Εάν παρ' όλα αυτά η διάθεσή σας να λογομαχήσετε για την "υπολογιστάρα" σας είναι τόσο μεγάλη, τι να κάνουμε: Πάρτε μας τηλέφωνο. Λίγα χαμένα λεπτά δουλειάς είναι πιστεύω λιγότερο χρήσιμα από τις στήλες της αλληλογραφίας. ■

ΠΡΟΣΟΧΗ

GAMES
COPIED ON THE
23/8/89

ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΕΙ ΦΥΛΑΚΗ

Αν πειρατεύεις προγράμματα παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες διώκονται ποινικά.



Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΔΙΩΚΕΤΑΙ ΠΟΙΝΙΚΑ

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

COMPUTERS

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! SPECTRUM+ και games + 2 βιβλία + interface + printer + ασπρόμαυρη τηλεόραση 24 ιντσών, ΜΟΝΟ 40.000. ΒΑΣΙΛΗΣ 2913627. Ακόμα, δίνονται προγράμματα σε χαμηλές τιμές.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 πράσινος, αχρησιμοποίητος, με πολλά βιβλία, σε ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ. Προλάβετε. Βαρτάν, 5620888.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + 25 δισκέτες σε θήκη + 3 joystick + MODEM CH301S!! + φίλτρο οθόνης + MSX ποντίκι + 5 ΒΙΒΛΙΑ + 140 προγράμματα, ΜΟΝΟ 100.000!!!?! ΚΩΣΤΑΣ, 3234910 - 7667172

AMSTRAD 6128 πράσινο monitor, ελληνικό και ξένο manual, 70 παιχνίδια, joystick, σχεδόν αμεταχείριστος. Θεόδωρος, (8-10 μ.μ.) 7643898.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ computer Amstrad 6128, έγχρωμη οθόνη πολύ καλή κατάσταση, μαζί με 2 βιβλία και 5 δισκέτες δώρο, μόνο 60.000 δρχ. Τηλ. 8943330, 8944952.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος + video digitizer + 140 προγράμματα παντός είδους + φίλτρο οθόνης + δισκετοθήκη + εκτυπωτή DMP3000 + manuals + lightpen + περιοδικά, ΜΟΝΟ 120.000! Κώστας, (0645) 23585.

AMSTRAD 6128 πράσινος + 44 δισκέτες με 170 παιχνίδια + 6 joystick + βιβλία + καλώδια σύνδεσης με τηλεόραση και κασετόφωνο + καλύμματα + περιοδικά + 2 κασέτες, 70.000. Τηλ. 3478572, Στέλιος.

ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ AMSTRAD 6128 πράσινο (στο κουτί) + joystick + 25 δισκέτες + manual, Γλ. Μηχανής + ΑΝΤΙΓΡΑΦΙΚΑ + παιχνίδια, 55.000!!! Πωλεί φοιτητής, 5752589, ΗΛΙΑΣ.

CPC 6428 έγχρωμο, ελάχιστα χρησιμοποιημένο, μαζί με TV modulator, σε τιμή ευκαιρίας. Πληροφορίες: 2823091, 2819169, Σκοπέτος Νίκος.

AMSTRAD 6128 με έγχρωμο μόνιτορ και δισκέτες, παιχνίδια. Καινούργιο και αμεταχείριστο. Τηλ. 6535251.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ AMSTRAD 464 + MODULATOR + πολλές κασέτες εταιρίας + περιοδικά, όλα 38.000. Τηλ. 2932392.

AMSTRAD CPC 464 ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ!!! + 75 παιχνίδια (Cabal, Double Dragon...) + joystick + βιβλία (ελληνικά, ξένα). Δημήτρης, τηλ. (0371) 22820.

COMMODORE 128 + monitor Philips + κασετόφωνο + joystick + πολλά παιχνίδια, μόνο 50.000! Τηλ. 7217021, Φανή.

COMMODORE 64BN Drive 1541, κασετόφωνο, final cartridge, joystick, mouse neos, πολλά προγράμματα, βιβλία. ΜΟΝΟ 60.000. Τηλ. 9013866, 9010977.

COMMODORE 64 + Drive 1541 + κασετόφωνο + joystick + δισκετοθήκη + 60 γεμάτες δισκέτες, ΜΟΝΟ 60.000. Τηλ. 8321165, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ATARI 520ST, monitor, SM124, 2o drive 1 MB, πάνω από 150 προγράμματα, manuals, βιβλία. ΜΑΖΙ Ή ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ. Τηλ. 4519257, 4120751 (307).

AMIGA 500 Kickstart 1.3, καλώδιο scart + joystick SF2000 + 15 δισκέτες + EXTRA πράσινο monitor ΜΟΝΟ 125.000! Τιμή συζητήσιμη. Θόδωρος, 9930776, 9918379.

ΞΕΠΟΥΛΗΜΑ: AMIGA 105.000, έγχρωμο 62.000, Atari 520STFM 58.000, Atari 800 12.000, Amstrad 464 18.000, joysticks 1.500, δισκέτες 90, δισκετοθήκες, φίλτρα, καλώδια, πολλά δώρα. ΧΡΗΣΤΟΣ, τηλ. 5989701.

AMIGA 500 + εγγύηση 6 μηνών + monitor 1084 + 2 joystick + φίλτρο οθόνης + προγράμματα. Τιμή συζητήσιμη και ξεχωριστά. Τηλ. 6528217.

AMSTRAD 1512 ΠΩΛΕΙΤΑΙ 640 KB, 1 FDD, 32 MB HD ΕΓΧΡΩΜΟΣ, ΠΟΝΤΙΚΙ, ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΜΕ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΤΗΛ. 6525206, κ. ΑΛΕΞΙΟΥ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD 1640 HD/ECD σε άριστη κατάσταση - Hard Disk 20 MB - Κάρτα EGA - Coloured Monitor - Software. Τηλ. 7664800, (0294) 23336, απογευματινές ώρες 18:00-21:00.

PC AMSTRAD 1512 + monitor CGA + manual + δισκετοθήκη + 30 δισκέτες. Τιμή έκπληξη. Πάρτε τώρα: 2011251, ΔΗΜΗΤΡΗΣ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SCHNEIDER EURO-PC 512 KB RAM, ενός έτους, Mono Monitor, 20 MB Hard Disk, Mouse + game-card + joystick. Δρχ.: 150.000. Τηλ. 5242311, Ιωάννα.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC (XT) 8088-2 OLYMPIC DATA 2DD HANTAREX ΠΡΑΣΙΝΗ + MODEM LEXIS LX 123C, 110.000. ΤΗΛ. 6910883, Κυριάκος.

SOFTWARE

SPECTRUM 48/128/+2 ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ καινούργιων προγραμμάτων, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ από ΑΓΓΛΙΑ. Στέλνω και ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. 9924357, STELIOS-WOLF. ΣΤΕΛΙΟΣ ΜΑΝΟΣ, ΣΩΣΤΡΑΤΟΥ 2.

SPECTRUM - AMIGA. Ο,τι καινούργιο ζητήσεις, το έχω. Κάθε μέρα νέες παραλαβές. SERGIOS (031) 767555. ΠΩΛΕΤΑΙ ΠΡΑΣΙΝΟ ΜΟΝΙΤΟΡ 12.000 δρχ.! ΣΕΡΓΙΟΣ ΓΕΩΡΓΙΑΔΗΣ, ΠΛ. ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΟΥΣ 127, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.

AMSTRAD 6128-464. Πολλά ακυκλοφόρητα ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΤΙΜΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ, ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΠΑΝΤΟΥ. Και με αντικαταβολή. ΦΙΛΙΚΗ εξυπηρέτηση. Επίσης, πολλά GAMES ακυκλοφόρητα για AMIGA. ΜΙΧΑΛΗΣ, τηλ. 9349206. "MAIKL SOFT". ΔΡΑΓΑΤΣΑΝΙΟΥ 8, ΜΠΡΑΧΑΜΙ.

"**AMSTRAD** KOSTAS CLUB (kch)!" Μην ΨΑΧΝΕΤΕ ΑΔΙΚΑ τώρα με τη ζέστη. Εχουμε ΟΛΑ τα ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΖΟΜΕΝΑ και ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (κασέτα ή δισκέτα). Το AMSTRAD KOSTAS CLUB έχει ΥΠΕΥΘΥΝΗ, ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ, και ΣΙΓΟΥΡΙΑ στα παιχνίδια που θέλετε να αποκτήσετε. ΠΟΛΛΑ ΔΩΡΑ, ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ σε κάθε μέλος. Επίσης, ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC-6128 με ΠΛΗΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ παιχνιδιών σε χαμηλή τιμή. AMSTRAD KOSTAS CLUB, ΠΟΙΟΤΗΤΑ στην ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ σας. Πληροφορίες: (061) 322071 ή ΓΡΑΨΤΕ "Για το AMSTRAD KOSTAS CLUB, Τ.Θ. 1188, Τ.Κ. 26110, ΠΑΤΡΑ", AMSTRAD COSTAS CLUB, Αντωνακόπουλος Κωνσταντίνος.

"Patras Amstrad Club!". Για καλοκαιρινούς χομπίστες ** ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD ** (κασέτα - δισκέτα). ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ περιφερειακά, ρουτίνες, πληροφορίες όλων των GAMES για χρήστες Amstrad! Διατίθενται ακυκλοφόρητα παιχνίδια αγγλικών - γαλλικών εταιριών. ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ GAMES FREE!!! (Public-Domain-Software). Πληροφορίες: ** (061) 328-260, "ΟΜΙΛΟΣ ΦΙΛΩΝ AMSTRAD", Γιαννόπουλος Κωνσταντίνος (και λοιποί), 2η πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα. ΜΟΝΟ 6-8:30 απογεύματα. ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!!!

AMIGA UTILITIES MANUALS. Περιφερειακά: MIDI PROFESSIONAL - SAMPLER - EXPANSION RAM ΜΟΝΟ 13.000 δρχ. Ανα-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

λαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε με την AMIGA σας. Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 13341 ΑΘΗΝΑ, τηλ. 2475030.

AMIGA. Επαγγελματικό Software - Manuals - Εκμάθηση. HARDWARE: Επεκτάσεις Μνήμης - MIDI - Samplers - Genlocks - Digiview - Κάμερες - Καλώδια. ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ - SERVICE, ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΓΙΑΝΝΗΣ ΤΣΑΜΑΚΟΣ, Κολοκοτρώνη 158 ΑΘΗΝΑ, τηλ. 7662762.

COMMODORE, AMIGA. Πωλώ παιχνίδια, κασέτα - δισκέτα, λόγω αλλαγής υπολογιστού, προλάβετε. Πωλείται COMMODORE + DRIVE ευκαιρία. Μιχάλης, 4181420. Αννα Πετράκη, Ασκληπιού 100, Πειραιάς.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Εχετε Commodore; 15 παιχνίδια επιλογής σας, μόνο 1.300 δρχ. Υπάρχουν όλα τα αντιγραφικά και utilities. Στέλνω και αντικαταβολές. Τηλ. (031) 782666, Γιώργος Καλαϊτζίδης, Αμπελοκήπων 82, Α. Ηλιούπολη, Θεσ/νίκη.

COMMODORE-64!!! Χιλιάδες προγράμματα!!! Φοβερές τιμές!!! Κασέτα - δισκέτα!!! Παραλαβές κάθε εβδομάδα από εξωτερικό!!! Εγγυημένο φόρτωμα!!! Επίσης, Software Club!!! ΤΤ 52240, Κώστας Πανόπουλος, Αγίας Λαύρας 30, Γουδί.

AMIGA GAMES. Για όλα τα γούστα και τις ηλικίες, ό,τι πιο καινούργιο. Γίνονται ανταλλαγές. ΜΑΚΗΣ ΜΠΑΚΑΤΣΙΑΣ, 7700525, ΟΥΛΩΦ ΠΑΛΜΕ 101, ΙΛΙΣΙΑ, ΑΘΗΝΑ.

AMIGA! Παιχνίδια 300 δρχ. ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΑΝΑΝΕΩΣΗ. Ο,τι ψάχνετε για utilities, προγράμματα και manuals. Επεκτάσεις μνήμης 29.000 δρχ. με ρολόι, DIGIVIEW GOLD 40, SUPERPICS, HARD DISKS A590, MIDI, GENLOCKS. Γιάννης Οικονόμου, (01) 6436954 και (01) 6430903, Ιπποκράτους 146, ΑΘΗΝΑ.

**** AMIGA ** GAMES,** Εφαρμογές, Επαγγελματικά. Χαμηλές τιμές, εισάγονται από ΓΕΡΜΑΝΙΑ. Παραλαμβάνουμε εβδομαδιαίους τίτλους, πριν ακόμα παρουσιαστούν στα περιοδικά. Τηλεφωνήστε τώρα στο 2752205, Ακης - Αγγελος. Ακης Σπυρόπουλος, ΜΙΚΡΑΣ ΑΣΙΑΣ 35, ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ.

AMIGA παιχνίδι και δισκέτα 500 δρχ. Επίσης υπάρχουν προγράμματα, utitlities και manuals. HARDWARE: Επεκτάσεις μνήμης με ρολόι 29.000 δρχ., DIGIVIEW Gold 4.0, Genlocks, Hard Disks A590. Κώστας Χαριζάκης, 3252790, Δημητρακοπούλου 41-45, Κουκάκι.

IBM AMERICAN SOFTWARE BANK. Θα βρείτε αυτό που θέλετε. ΣΕ 3 1/2" και 5 1/4". Ακόμη, σε GAMES συνεχής ανανέωση. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, τηλ. ΠΡΩΙ 7754758, ΒΡΑΔΥ 6520061, ΚΩΣΤΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΥ, ΑΕΤΙΔΕΩΝ 28, ΧΟΛΑΡΓΟΣ.

ΔΙΑΦΟΡΑ

AMIGA SAMPLER από 12.000 έως 24.000 MIDI 12.000. Κατασκευάζονται προγράμματα. Μαθήματα χειρισμού προγραμματισμού. ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ, ΔΙΟΝΥΣΟΥ 4, ΠΛ. ΚΕΝΝΕΝΤΥ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ, ΤΗΛ. 6610714.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ AMSTRAD 5000 di. ΤΗΛ. 9755048, 9738337 (6:30-9:30 μ.μ.).

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ ΕΛΚΕΠΑ παραδίδει μαθήματα Μαθηματικών,

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2000 δρχ. έκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 100 δρχ.Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ,αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν.

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 11742 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ Computers
- ☐ Software
- ☐ Περιφερειακά
- ☐ Γενικά

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜ. ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Εισαγωγής στους Υπολογιστές και τα PCs, γλώσσες προγραμματισμού, MS-DOS, χρήση γνωστών πακέτων (Lotus, dBase, επεξεργασία κειμένου κ.λπ.). Καλοκαιρινά εντατικά τμήματα. Τηλ. 6810747, κ. Γιώργος.

ΑΠΟΘΗΚΗ COMPUTERS: ATARI 520 ST δρχ. 75.000, joystick 3.000, 100d commodore 14.000, 30d AMSTRAD 15.000, καλύμματα 2.000, πρόγραμμα Αγγλικών ORIGINAL. ΤΗΛ. 9700981.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ για computers. Προσφορές του μήνα: Sony noname 3,5" από 195, Fuji 3,5" μόνο 285, Nashua 5 1/4" 125, Boeder-Colour 130, Maxell 3" 580. Super προσφορά 100 δισκέτες Sony noname και δισκετοθήκη μόνο ???? Επίσης, αυθεντικά games ακυκλοφόρητα εισαγωγής μας για Amiga, Amstrad, IBM, Music Machine για Amstrad 6128, μόνο 20.000. Δώρο 1 Game. Γιώργος, 2021377.

AMIGA - NEWSFLASH. Το πιο ενδιαφέρον και χρήσιμο περιοδικό σε δισκέτα, που κυκλοφορεί σε όλο τον κόσμο. Περιέχει

Το περιοδικό ενημερώνει τους αναγνώστες του ότι την αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο των αγγελιών, φέρουν εκείνοι που ζητούν την καταχώρησή τους.

μαθήματα προγραμματισμού σε 5η ASSEMBLY, παιχνίδια - συμβουλές - κριτικές, Utilities - Demos. Συμβουλές για hardware. Test Hardware - Software. Διαφημίσεις - Συνεντεύξεις κ.λπ. Τηλ. 2286872, (0291) 23005, κα Βάσω, απογεύματα.

ΠΟΥΛΑΜΕ COMMODORE AMIGA ΣΕ ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. Ακόμα, κασέτες με ORIGINAL Προγράμματα. Προγράμματα σε δισκέτα, με χαμηλές τιμές. Τηλεφωνήστε τώρα στο CHRIS SOFT, ΤΗΛ. 8641909 (9-3 πρωί 7-10 βράδυ), Χρήστος.

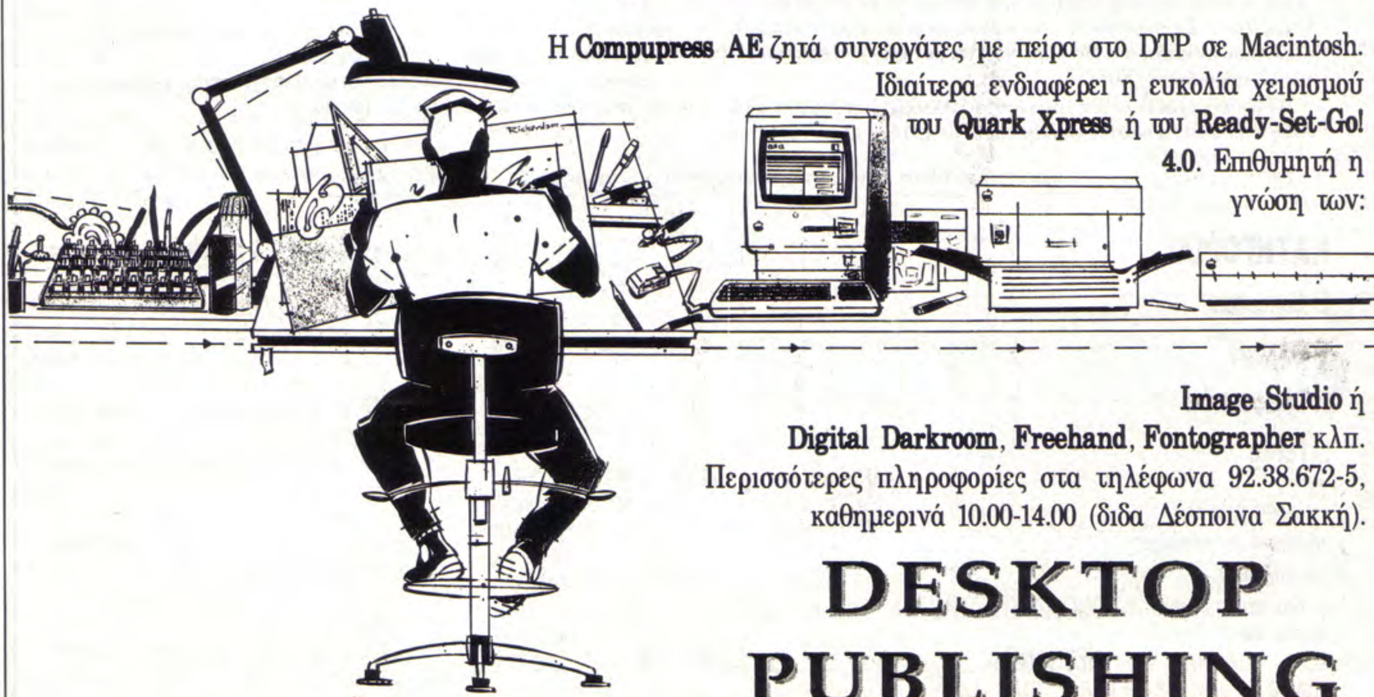
ΑΓΟΡΑΖΩ Spectrum 48K plus + κασετόφωνο χωρίς βιβλία ή παιχνίδια. Τηλ. 8060604, Ανδρέας.

Η ICB προσφέρει σε εκπληκτικές τιμές και για όσο υπάρχουν αποθέματα ATARI 520STFM με 1 MB DRIVE, 84.900! AMIGA DRIVE εξωτερικό, 26.900! ATARI DRIVE εξωτερικό, 27.200! Πολλές-πολλές δόσεις και πολλές εκπλήξεις, 6380411, 6399738, Αιτωλίας 57, Αγ. Παρασκευή.

AMIGA USERS!!! ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ ΣΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ "KICK-OFF" ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ!!! Για περισσότερες πληροφορίες και δηλώσεις συμμετοχής, τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ! 8612475, 7248636. EKTOR-SOFT.

COMMODORE 64 - AMIGA. ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ προγράμματα όλων των ειδών! ΕΠΙΣΚΕΥΑΖΟΥΜΕ COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - JOYSTICKS! ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ GAMES - COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ στις καλύτερες τιμές!!! EKTOR-SOFT, ΤΗΛ. 8612475.

ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟΣ, προγραμματιστής - αναλυτής (ΕΛΚΕΠΑ), παραδίδει μαθήματα σε Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία - Γλώσσες προγραμματισμού - Λειτουργικά Συστήματα (DOS κ.λπ.). Αποστόλης, τηλ. 8659488.



RAINBOW ISLANDS

TAITO



Το PIXEL δημιούργησε αυτές τις σελίδες, ξεκινώντας μια περιπλάνηση στα βάθη της εικόνας. Θα διαπιστώσετε ότι η ξενάγησή σας είναι μια μυστηριώδης περιπέτεια γεμάτη φωτεινές τρισδιάστατες απεικονίσεις.
Ίσως στην πορεία του ταξιδιού αναρωτηθείτε αν αυτό που βλέπετε είναι αλήθεια ή φαντασίωση... Η Ολογραφία όμως είναι πια γεγονός και για την Ελλάδα.
Εσείς μπορείτε να αποκτήσετε ένα "σουβενίρ" από την τεχνολογία του Αύριο.
Εμείς σας δίνουμε την ευκαιρία να δημιουργήσετε μια συναρπαστική συλλογή laser. Μπορείτε να έχετε πραγματική αίσθηση του βάθους σε μια φωτογραφική πλάκα χωρίς εφέ, τρυκ ή ειδικά γυαλιά, απλά, μόνο με το φως.
Σε ειδικό επιστημονικό εργαστήριο, το αντικείμενο που θα "ολογραφηθεί" λούζεται από μια ή περισσότερες δέσμες ακτίνων laser. Οι "οπτικές πληροφορίες" που μεταφέρονται από τις δέσμες αποτυπώνονται στη φωτογραφική πλάκα που, όταν εμφανιστεί, θα δείχνει το ολογραφημένο αντικείμενο από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Όσο περισσότερες δέσμες laser χρησιμοποιηθούν, τόσο πιο καθαρά τρισδιάστατη θα είναι η Ολογραφία, και η αίσθηση του βάθους μαγευτική.
Περιπλανηθείτε λοιπόν στα βάθη της Εικόνας, στη μαγεία των τριών διαστάσεων και των ιριδισμών.









1021.10 Jack in the box , Ολογραφία σε φίλμ (εκπομπής) κινούμενη εικόνα (203mm x 254mm)
6.200 δρχ.

1020.2 Βελάκια (Darts), Ολογραφία σε φίλμ (εκπομπής) (127mm x 178mm)
2.380 δρχ.

1020.7 Ασημένιο Δολάριο, Ολογραφία σε φίλμ (εκπομπής) κινούμενη εικόνα (127mm x 178mm)
2.380 δρχ.

ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL









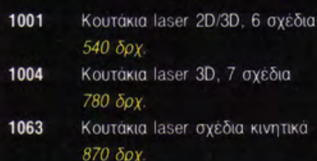
1002 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες μικρές 2D/3D, 9 σχέδια/σειρά
290 δρχ.
- .1 Ορίζοντες
- .2 Διάστημα
- .3 Τρόμου
- .d Δεινόσαυροι

1019 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες Μεγάλες 2D/3D ή 3D,
1.180 δρχ.
- .1 Ζώα 2D/ 3D
- .2 Γρανάζια 3D
- .3 Τρόμου 2D/ 3D
- .5 Διάστημα 2D/ 3D

1012 Αυτοκόλλητες ολογραφίες, 3D
600 δρχ.
- .1 Ελατήριο
- .2 Ναυτίλος
- .4 Διαστημόπλοιο
- .8 Κρόνος
- .9 Νεκροκεφαλή
- .12 Τσιπάκι
- .17 Αετός

1015 Αυτοκόλλητες Ολογραφίες μικρές 3D,
440 δρχ.
- .1 Μάτι
- .2 Υδρόγειος
- .3 Γάτα
- .5 Λιοντάρι
- .m Τουταγχαμών

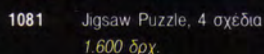
1012M Αυτοκόλλητες Ολογραφίες 3D
770 δρχ.
- .1 Πύργος του Άιφελ
- .2 Άγαλμα Ελευθερίας
- .3 Αστέρι
- .X Σαξοφωνίστας



1001 Κουτάκια laser 2D/3D, 6 σχέδια
540 δρχ.

1004 Κουτάκια laser 3D, 7 σχέδια
780 δρχ.

1063 Κουτάκια laser σχέδια κινητικά
870 δρχ.

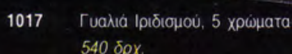


1081 Jigsaw Puzzle, 4 σχέδια
1.600 δρχ.

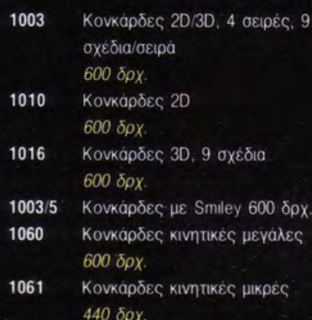


1080 Πολύχρωμη σβούρα, 8 σχέδια
1.290 δρχ.

1082 Δίχρωμη σβούρα, 4 σχέδια
1.450 δρχ.



1017 Γυαλιά Ιριδισμού, 5 χρώματα
540 δρχ.



1003 Κονκάρδες 2D/3D, 4 σειρές, 9 σχέδια/σειρά
600 δρχ.

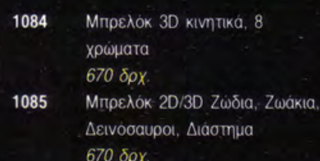
1010 Κονκάρδες 2D
600 δρχ.

1016 Κονκάρδες 3D, 9 σχέδια
600 δρχ.

1003/5 Κονκάρδες με Smiley 600 δρχ.

1060 Κονκάρδες κινητικές μεγάλες
600 δρχ.

1061 Κονκάρδες κινητικές μικρές
440 δρχ.



1084 Μπρελόκ 3D κινητικά, 8 χρώματα
670 δρχ.

1085 Μπρελόκ 2D/3D Ζώδια, Ζωάκια, Δεινόσαυροι, Διάστημα
670 δρχ.

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

PIXEL 67

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ ΤΕΛΗ				400 δρχ.
			ΣΥΝΟΛΟ	______ δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 μέρες.

Ονοματεπώνυμο ______

Διεύθυνση ______ Τ.Κ. ______

Πόλη ______ Τηλ. ______

Σας αποστέλλω ταχυδρ. επιταγή Νο ______
με το ποσό που ανταποκρίνεται στην αξία της αγοράς μου.
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση

ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(ΟΛΟΓΡΑΦΙΑ BY MAIL)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

HAND-HELD CONSOLES

GAME SOFTWARE

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΔΩΡΑ

HAPPENINGS

ΜΟΥΣΙΚΗ

The 1st and the Best





PIXEL / High-Tech Boutique



Pixel Super College

Σινιέ και Pixel!!
Οι δικές σας Super College. Για χαρούμενο, σπορ ντύσιμο. Βουτήξτε στα χρώματα των Pixel College, μπλε, πράσινο, κίτρινο, γκρι... Αν η επιλογή είναι δύσκολη, τότε προτιμήστε μια από κάθε χρώμα.



ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL

Ήρθε η ώρα για την εκδρομή και φυσικά θα πάρετε κάποια πράγματα μαζί σας. Αφού λοιπόν συγκεντρώσατε γύρω στους ...τρεις τόνους από τα απολύτως απαραίτητα, θα πρέπει με κάποιον τρόπο να τα κουβαλήσετε. Πώς; Εμείς έχουμε την λύση, η οποία λέγεται τσάντες PIXEL. Μια τσάντα κομψή μεν, ευρύχωρη δε, με άλλα λόγια ό,τι ακριβώς πρέπει! Αν όμως τα χέρια σας διαμαρτύρονται πιο εύκολα από την πλάτη, τότε μάλλον σας χρειάζεται το σακίδιο PIXEL. Λοιπόν τι λέτε; Δεν σας χρειάζεται μια τσάντα;



Pixel Data Bank

Χίλιες και μία δυνατότητες! Ενα μοντέλο High-Tech για απαιτητικούς.Το DC-810 διαθέτει ξυπνητήρι, ώρα, λεπτά, ημερομηνία,calculator, δυνατότητα για κωδικούς ασφαλείας και 100 καταχωρήσεις.Κάθε καταχώρηση μπορεί να έχει 8 αλφαριθμητικούς χαρακτήρες και άλλους 12 αριθμούς, σύνολο 36. Και άλλες πολλές δυνατότητες που το κάνουν αναντικατάστατο.



Pixel Ring

Μετρήστε τη γροθιά σας σε μία επικίνδυνη αναμέτρηση. Μπορείτε να "χτυπήσετε" τον πρωταθλητή; Δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε με ένα γερό uppercut ή ένα καλοζυγισμένο δεξί χτύπημα. Πατήστε σταθερά στο ρινγκ και αντιμετωπίστε το μεγάλο Sugar Ray.



Pixelscope

Αναχώρηση από τη Γη.
Ενα τηλεσκόπιο που σας βάζει σε τροχιά για ένα συναρπαστικό ταξίδι στο διάστημα. Μπορείτε ακόμα να ψάξετε για το τυχερό σας άστρο και να δείτε το χαμόγελο του φεγγαράνθρωπου. Πιο επιστημονικά ... παρατηρήστε τα ουράνια φαινόμενα ως άλλοι Γαλιλαίοι.



Mr D.J. Pixel

Το στόμα του κινείται και είναι τόσο εκφραστικό... και η ερμηνεία του ανεπανάληπτη. Η μικροκαμωμένη φιγούρα του, ιδιαίτερα διασκεδαστική. Σας κρατά συντροφιά, μιλάει, τραγουδάει, σας ψιθυρίζει, είναι πια ο προσωπικός σας D.J. Μα ναι! είναι μοναδικός, δεν θα μπορέσετε να τον αλλάξετε με κανένα άλλο ραδιόφωνο.







Pixel Astroflipper

Στην αγωνιώδη ατμόσφαιρα του "Πόλεμου των Άστρων" Η μπίλια στροβιλίζεται με δύναμη κομήτη ανάμεσα σε κρατήρες, σήραγγες και μαγνητικά πεδία. Οι ήχοι είναι εκκωφαντικοί. Με στόχο το High Score, χτυπήστε ψύχραιμα και αναδειχθείτε ο shooting star των Astroflippers. Και προσοχή μή "φλιπάρετε"!

Batman

Το νέο ηλεκτρονικό LCD Video Game δεν χρειάζεται συστάσεις. Ο Batman είναι πια ο ήρωάς μας! Οι περιπέτειες στο Gotham συνεχίζονται με την ίδια ένταση. Μην τις χάσετε!!!

Pixelομπιλιάρδο

Το «χρώμα του χρήματος» ήταν η ταινία που έφερε το μπιλιάρδο ξανά στην επικαιρότητα. Ένα από τα πιο γοητευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τώρα σε ειδική «μίνι» έκδοση για το δωμάτιό σας. Ζήστε τη μαγεία του πιο αριστοκρατικού παιχνιδιού... σε πολλές θαυμάσιες αποχρώσεις ξύλου. Ζητήστε το στην Pixel Boutique και παίξτε μπιλιάρδο σπίτι σας!

ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΓΙΑ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΩΡΕΣ

Μην ξεχνάτε, το καλοκαίρι έρχεται... Διασκεδάστε κάτω από τον καυτό ήλιο. Αν πάλι δεν αντέξετε, δοκιμάστε στο σεληνόφως. Τα προϊόντα Pixel είναι δοκιμασμένα και αντέχουν σε όλες τις συνθήκες.

Σε κάθε PIXEL θα βρίσκεται η High-Tech Boutique με τις περιγραφές προϊόντων υψηλής τεχνολογίας.



PIXEL / High-Tech Boutique

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

(Σημειώστε με ένα Χ το αντίστοιχο κουτάκι μεγέθους/χρώματος και με αριθμό την ποσότητα, συνολική αξία και σύνολο).

ΕΙΔΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ ΜΟΝΑΔΑΣ*	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
PIXEL ΜΠΙΛΙΑΡΔΑ			
Junior (100x53x14 cm)		28.500	
Senior (127x68x14 cm)		39.600	
Senior (127x68x75.5 cm)		55.500	
Pixel Scope		4.850	
Pixel Astroflipper		28.900	
Pixel Ring		22.000	
Mr D.J. Pixel		9.500	
Batman προϊόν του μήνα		**18.900**	
PIXEL SUPER COLLEGE ΧΡΩΜΑ: ΚΙΤΡΙΝΟ, ΜΠΛΕ, ΠΡΑΣΙΝΟ, ΓΚΡΙ. □ □ □ □		3.500	
ΤΣΑΝΤΕΣ PIXEL			
Σακίδιο		5.900	
Σακ-Βουαγιάζ		7.200	
Pixel Data Bank		9.600	
		ΣΥΝΟΛΟ	______ ΔΡΧ.

Ελαχιστο χρονικο περιθωριο αποστολης 20 ημερες

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ________ ΠΟΛΗ ________ ΤΗΛ. ________

*Θέλω να μου στείλετε με αντικαταβολη τα παραπανω αντικειμενα. Αν δεν μεινω ικανοποιημένος από την αγορα μου μπορω να επιστρεψω **εντός δέκα ημερών** το προιόν και θα επιστραφει εξ ολοκληρου το ποσόν που κατεβαλα. Τα ταχυδρομικα εξοδα επιστροφης βαραινουν εμενα.*

Είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Δεν είμαι άνω των 18 ετών.

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ________ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ________

Στις τιμές συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. Η προσφορά θα διαρκέσει μέχρι να εξαντληθούν τα προϊόντα.

Ταχυδρομηστε το κουπονι στη διευθυνση

ΕΥΡΩΠΑΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
(PIXEL HIGH TECH BOUTIQUE)
Λ. Συγγρού 44, ΑΘΗΝΑ 117 42.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.


CHASE H.Q.
WAK-D
ocean
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ & ΕΙΣΑΓΩΓΕΙΣ
ThirdWave
ΕΥΡΩΠΑΪΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ Α.Ε.Β.Ε.
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, ΑΘΗΝΑ 117 42, ΤΗΛ.: 9217428, FAX: 9216847
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNI SHOP - ΣΟΥΛΤΑΝΗ 17, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3601761
Ανακαλύψτε τα
PIXELOσημα
στα παιχνίδια της Ocean
και αποκτήστε πλούσια
δώρα, προσφορά της
THIRD WAVE

HITPACK 13



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το πακέτο HITPACK 13 που περιλαμβάνει: * το ημιεπαγγελματικό πρόγραμμα (V 2.2) ΠΡΟ ΠΟ σε δισκέτα 3'' που τυπώνει σε δελτία, για AMSTRAD 6128 (του Δ. Τζωρτζάκη), * βιβλίο με αναλυτικές οδηγίες, * δεύτερο βιβλίο με ανάλυση του προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 7.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πιο πάνω πακέτου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



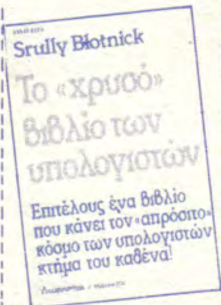
Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 — 117 42 - ΑΘΗΝΑ.

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ (πρόγραμμα ΠΡΟ-ΠΟ για IBM PC & Compatibles) βιβλίο και δισκέτα μαζί.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 9.900 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του πακέτου αυτού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΧΡΥΣΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο —— με το ποσό των 1.300 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ——————
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ——————
ΠΟΛΗ —————— Τ.Κ ——————
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ——————

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο ______ με το ποσό των 950 δρχ., που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Τόμος Νο 2



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδοτικό οργανισμό
COMPUPRESS
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ Νο 2.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό των 1.000 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ Τ.Κ. ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΣ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Τόμος 1 & 2



Προς εκδοτικό οργανισμό COMPUPRESS Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 - 117 42 - ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε: α) τον πρώτο και δεύτερο τόμο του βιβλίου ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ή β) μόνο τον πρώτο τόμο του ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡ, ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ.

Για το λόγο αυτό στέλνω την Ταχυδρομική Επιταγή Νο ______ με το ποσό α) 1.900 δρχ. ή β) 900 δρχ. αντίστοιχα που ανταποκρίνεται στην αξία τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
ΠΟΛΗ ______ **Τ.Κ.** ______
ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

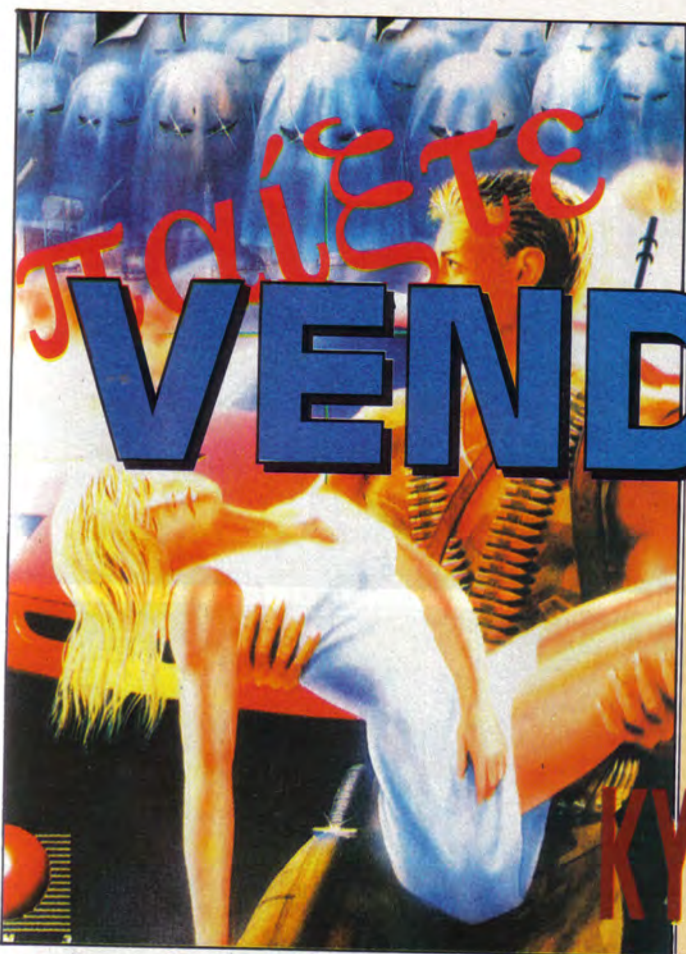
ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ
COMPUPRESS
ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 923.8672-5, 922.5520



παίξτε VENDETTA και κερδίστε 10 HARD DRIVIN ΚΥΠΕΛΛΑ ACTIVISION

Η λέξη "Vendetta" προέρχεται από την ιταλική γλώσσα, και είναι όρος που χρησιμοποιούσε η μαφία για να δηλώσει έναν πόλεμο ανάμεσα σε δύο "οικογένειες". Ουσιαστικά, Vendetta σημαίνει εκδίκηση. Ωστόσο, η υπόθεση του ομώνυμου παιχνιδιού δεν έχει να κάνει και τόσο πολύ με εκδίκηση: Απλά, πρέπει να δώσετε σε μερικά άτομα να καταλάβουν ότι δεν έπρεπε να παίζουν μαζί σας. Το Vendetta είναι μια καινούργια κυκλοφορία από τη System 3, ένα παιχνίδι που συνδυάζει πολλά διαφορετικά ήδη gameplay. Ωστόσο, διακόψτε λίγο το παιχνίδι (πατήστε pause), για να λάβετε μέρος στο διαγωνισμό μας.

ΟΙ ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Λοιπόν, επειδή - όπως έχουμε πει - οι δρόμοι είναι επικίνδυνοι στις μέρες μας, συμπληρώστε γρήγορα το κουπόνι. Πώς; Απλά σημειώστε ένα Χ στο τετραγωνάκι της απάντησης που νομίζετε ότι είναι σωστή. Στη συνέχεια βάζετε το κουπόνι (αφού πρώτα το κόψετε) σ' ένα φάκελο, τον κλείνετε, βάζετε τα απαραίτητα γραμματόσημα, γράφετε τη διεύθυνση του Pixel και το ρίχνετε σ' ένα ταχυδρομικό κουτί, για να μας το φέρει ο ταχυδρόμος. Φροντίστε μόνο να το κάνετε αυτό πριν τις 20 Ιουλίου. Η στήλη Γεγονότα... Φήμες... Σχόλια θα γράψει (μαζί με την Ιστορία) τα ονόματα των νικητών.

ΤΑ ΔΩΡΑ

Αυτή τη φορά θα σας δροσίσουμε λίγο.

Οι δέκα νικητές (που θα αναδειχτούν με κλήρωση μέσα από εκείνους που απάντησαν σωστά) θα κερδίσουν από ένα Hard Drivin' για τον υπολογιστή τους, και μια κούπα Activision για τον εαυτούλη τους.

Τα δώρα είναι προσφορά της Greek Software (Πριγκιποννήσων 28, τηλ. 6443759).

Καλή τύχη

VENDETTA

(Συμπληρώστε με ένα Χ το τετραγωνάκι στην απάντηση που θεωρείτε σωστή)

Οι ερωτήσεις του Διαγωνισμού

Τα αποδεικτικά στοιχεία πρέπει:

α) Να τα φωτογραφίσετε ☐ β) Να τα καταστρέψετε ☐ γ) Να τα μαζέψετε ☐

Στον computer που βρίσκετε στην πρώτη πίστα, πρέπει να εισάγετε:

α) Την κάρτα όπλων ☐ β) Τη δισκέτα ☐ γ)Το περιφερειακό που βρίσκετε ☐

Από πίστα σε πίστα περνάτε:

α) Οδηγώντας ελικόπτερο ☐ β) Οδηγώντας αυτοκίνητο ☐
γ) Οδηγώντας μοτοσικλέτα ☐

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ______ ΗΛΙΚΙΑ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ______

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ______ ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ: ______

Στείλτε μας το συμπληρωμένο κουπόνι στη διεύθυνση:
για το περιοδικό PIXEL, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

THE BIG RUN





Αναμφισβήτητα, το πιο δύσκολο ράλι στον κόσμο είναι το ράλι Παρίσι - Ντακάρ, κι αυτό επιβεβαιώνεται από το ποσοστό των αυτοκινήτων που τερματίζουν. Ετσι, για να συμμετέχετε στο ράλι αυτό, θα πρέπει να αποφασίσετε ότι δεν χρειάζεστε το αυτοκίνητό σας, και ότι είστε διατεθειμένοι να διακυβεύσετε τη σωματική σας ακεραιότητα. Η Jaleco όμως έρχεται να σας προτείνει έναν πολύ πιο ανέξοδο και - κυρίως - ασφαλή τρόπο να λάβετε μέρος στον αγώνα αυτό. Και ο τρόπος αυτός δεν είναι άλλος από το να παίξετε το καινούργιο της coin-op, το "The big run". Στο παιχνίδι αυτό οδηγείτε ένα αμάξι που δεν διαφέρει και πολύ από αυτό του "Buggy Boy", και σκοπός σας είναι να φτάσετε στο Ντακάρ πρώτος ανάμεσα στα υπόλοιπα αυτοκίνητα που συμμετέχουν στον αγώνα. Τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας τον αναλαμβάνετε στην Τύνιδα, και η διαδρομή μέχρι το Ντακάρ χωρίζεται σε αρκετά στάδια, κάθε ένα από τα οποία πρέπει να το συμπληρώσετε μέσα σε καθορισμένο

MERCS



Τι επάγγελμα μπορεί να ακολουθήσει ένας βετεράνος του Βιετνάμ, εκπαιδευμένος σε αντιτρομοκρατικές αποστολές; Δεν χρειάζονται βέβαια μαθήματα επαγγελματικού προσανατολισμού, για να απαντήσει κανείς στα ερωτήματα αυτά: Το ιδανικό επάγγελμα για τις πιο πάνω τάξεις ανθρώπων (και όχι μόνο), είναι να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στο κοινωφελές σώμα των μισθοφόρων, που αναλαμβάνει να ξεκαθαρίσει τις πιο επικίνδυνες καταστάσεις σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της γης, για καθαρά ιδεολογικούς λόγους βέβαια. Το "Mercs" είναι, όπως καταλάβατε, άλλο ένα shoot 'em up, που έρχεται να προστεθεί σε μια μεγάλη σειρά από coin-ops του είδους αυτού. Αν αναζητούσαμε ομοιότητες με άλλα coin-ops, θα βρίσκαμε πλησιέστερους συγγενείς το "Battle Field" και το "Caliber 50".

Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν ταυτόχρονα από ένας έως τρεις παίκτες, αλλά δυστυχώς στο μηχάνημα που είδαμε, μπορούν να παίζουν μέχρι δύο παίκτες. Η πίστα σκρολάρει προς οκτώ κατευθύνσεις, και βέλη σας δείχνουν κάθε φορά την κατεύ-





Τα παιχνίδια αυτά θα τα βρείτε μόνο σε αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

χρονικό διάστημα, αλλιώς... "GAME OVER". Καλό είναι να τερματίζετε σε καλή θέση στους ενδιάμεσους σταθμούς, γιατί η θέση τερματισμού είναι και η θέση σας στην επόμενη εκκίνηση. Στο τέλος κάθε διαδρομής προκύπτουν διάφορα χαριτωμένα συμβάντα, όπως τα ατυχήματα που συμβαίνουν στους κριτές που έρχονται για τις διατυπώσεις, ή οι βόλτες που μια στρουθοκάμηλος με τα μικρά της κάνουν μπροστά από το αυτοκίνητό σας.

Για να ελέγχετε το αυτοκίνητό σας, έχετε στη διάθεσή σας ένα τιμόνι, ένα λεβιέ ταχυτήτων (υπάρχουν δύο διαθέσιμες) και τα κλασικά πεντάλ. Εχετε ακόμη στη διάθεσή σας και μια κόρνα, με την οποία μπορείτε να ζητάτε από τους άλλους οδηγούς να σας ανοίξουν δρόμο, αλλά καλά θα κάνετε να μην τη χρησιμοποιήσετε, γιατί αφ' ενός δεν έχει τα αποτελέσματα που θα θέλατε, και αφ' ετέρου γιατί μπορεί να εκνευρίσετε αυτούς που παίζουν στα διπλανά coin-ops, με απρόβλεπτα αποτελέσματα.

Ενα στοιχείο του παιχνιδιού που πραγματικά εντυπωσιάζει, είναι τα γραφικά του. Πολύ καλά σχεδιασμένα, και με μεγάλη ποικιλία, κάνουν το παιχνίδι άμεσα ελκυστικό. Το scrolling της πίστας είναι πολύ γρήγορο, αν και μάλλον έχει θυσιαστεί κάποια ομαλότητα στο scrolling, στο βωμό της ταχύτητας. Το animation είναι κι αυτό καλό, όπως καλός επίσης είναι ο ήχος, ενώ το gameplay θα έπρεπε να είναι λίγο πιο εύκολο. Η Jaleco τελευταία έχει κυκλοφορήσει πολύ καλά coin-ops (όπως το P-47 και το Prehistoric Isle), και ελπίζουμε να συνεχίσει έτσι. ■



θυνση προς την οποία πρέπει να κινηθείτε. Μερικές φορές εμπόδια σας κλείνουν το δρόμο, αλλά μπορείτε να τα κάνετε να εξαφανιστούν με το όπλο σας. Οι εχθροί κάνουν την εμφάνισή τους απ' όλες τις διευθύνσεις, και πυροβολούν εναντίον σας, ενώ κάποιοι άλλοι σας πετούν χειροβομβίδες, οι οποίες σας κάνουν μεγάλη ζημιά, αφού σας αφαιρούν σχεδόν τη μισή ενέργεια. Κάποια άλλοι εχθροί εμφανίζονται πάνω σε τζιπ ή πολεμικά σκάφη, τα οποία μπορείτε να οικειοποιηθείτε, αφού πρώτα εξοντώσετε τους επιβαίνοντες. Στη διαδρομή θα βρείτε και αρκετά ξύλινα κιβώτια. Αν τα πυροβολήσετε θα ανοίξουν, και από μέσα θα πεταχτούν διάφορα icons. Μαζεύοντας τα icons αυτά, αποκτάτε καλύτερα όπλα ή πιο δυνατά πυρά ή επιπλέον ενέργεια ή έξτρα πόντους. Ολα αυτά (εκτός από τους πόντους) θα σας χρειαστούν στο τέλος της κάθε πίστας, όπου θα πρέπει να αντιμετωπίσετε τον - κλασικό - μεγάλο κακό. Το gameplay είναι το πιο καλό στοιχείο του παιχνιδιού, ειδικά στο two player mode (δυστυχώς δεν μπορούσαμε να δούμε το three player mode), χωρίς αυτό να σημαίνει ότι οι άλλοι τομείς, δηλαδή τα γραφικά και ο ήχος, υστερούν. Αν ψάχνετε για ένα πολύ καλό shoot 'em up, το "Mercs" δεν θα σας απογοητεύσει. ■



HI TECH

HIGH TECHNOLOGY



ΤΑ ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΣΩΠΑ ΕΝΟΣ ΟΡΓΑΝΟΥ

Ονομάζεται Nasta Horn Magic, και είναι ικανό (χάρη στα ηλεκτρονικά κυκλώματα που περιέχει) να αναπαράγει ήχους από τρομπέτα, τρομπόνι, κόρνα και κορνέτα. Η τιμή του στην Αμερική δεν ξεπερνά τις 6.700 δρχ. Nasta, Philadelphia, P.A. 215-698-2121.



ΩΡΑ ΝΑ ΣΗΚΩΘΕΙΤΕ

Επιτέλους, ένα ξυπνητήρι που δεν ενοχλεί τους γύρω σας. Βάλτε το Shake Awake κάτω απ' το μαξιλάρι σας, και όταν θα έρθει η ώρα, αυτό θ' αρχίσει να κουνά για να ξυπνήσετε. Η τιμή του είναι περίπου 5.500 δρχ. στην Αμερική. Shake Awake, 9230 Olympiac Blvd., Switе 202, Beverly Hills Calif. 90212 USA.

Η ΥΨΗΛΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΣΕ ΣΤΙΓΜΕΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ

Πρόσφατα παρουσιάστηκε από την Technics ένα "σύστημα" CD player. Αποτελείται από δύο μονάδες: Το SL-Z1000 που είναι το player, και το SH-X1000 που είναι το Digital Processor. Έτσι, η ποιότητα του ήχου βελτιώνεται αισθητά, ενώ παράλληλα υπάρχει η δυνατότητα να συνδεθεί και DAT πάνω στο X1000. Στην Ελλάδα θα αργήσει μάλλον να φτάσει. Πληροφορίες πάντως μπορείτε να πάρετε απ' τη ΒΙΑΝΕ Α.Ε., Σολωμού 39, τηλ. 3609621.





ΚΑΝΤΕ ΤΟ ΠΟΔΗΛΑΤΟ ΣΑΣ ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΟ

Οποσδήποτε μια αύξηση του κυβισμού του ποδηλάτου σας από 0 σε 30 cc αποτελεί μια πρόκληση, ιδίως όταν η μηχανή αυτή τοποθετείται εντελώς απλά πάνω στη ρόδα του ποδηλάτου. Αν λοιπόν ενδιαφέρεστε να βάλετε ένα 2-χρονο κινητήρα 30 cc στο ποδηλατό σας, επικοινωνήστε με την Priestman Associates, 8 Worlds End Pl., Kings Rd, London SW 10 OHE England.



ΧΑΜΗΛΗ ΠΤΗΣΗ

Σίγουρα αυτό το αερόστατο σας θυμίζει κάτι. Πρόκειται για ένα πιστό αντίγραφο του διάσημου διαφημιστικού της Goodyear. Είναι γεμάτο με Ηλιον, και μπορείτε να το κατευθύνετε με τη βοήθεια ενός control, που δυστυχώς όμως δεν είναι ασύρματο. Pioneer Ballon Wichita, KS, 800-537-7858. Κοστίζει 8.500 δρχ.

ΦΟΡΗΤΟ HI-FI

Αν είστε οπαδοί της υψηλής πιστότητας, τότε το AST-C10 σίγουρα δεν σας αφήνει αδιάφορους. Διαθέτει διπλό deck, digital tuner, equalizer, ενισχυτή 2x40 W, και φυσικά CD player. Η τιμή του, όπως καταλαβαίνετε, είναι ανάλογη των προσόντων του, και πλησιάζει τις 320.000 δρχ. Φ. ΝΑΚΑΣ Α.Ε., Ναυαρίνου 13, τηλ. 3647111.



Το ρεπορτάζ αυτό δεν είναι διαφημιστικό.

Cine

Κάτι μου λέει ότι το 99% των περιοδικών αυτή τη στιγμή βρίσκονται σε απόσταση ελάχιστων μέτρων από τη θάλασσα (ελπίζω όχι μέσα). Και πολύ καλά κάνετε. Φροντίστε μόνο να κρατήσετε τις σελίδες αυτές στεγνές, γιατί θα σας χρειαστούν από το Σεπτέμβρη και μετά. Εμένα όμως θα μου επιτρέψετε, έχω να ετοιμάσω τις βαλίτσες μου...

του Γ. Κυπαρίσση

Μα καλά, δεν πάνε διακοπές οι σκηνοθέτες; Το τι δουλειά επικρατεί αυτή την εποχή στα στούντιο όλου του κόσμου, είναι κάτι το φανταστικό. Και μέσα σε όλες τις ταινίες που γυρίζονται, υπάρχει μια που λίγο πολύ την ξέρουμε, μια και έχει κυκλοφορήσει εδώ και μερικά χρόνια σε... computer game! Το όνομα αυτής: The Hunt for Red October! Το Θυμάστε; Ηταν το Special Review μας το Φεβρουάριο του 1988, και τώρα προβλέπεται να γίνει special review σε όλες τις κινηματογραφικές αίθουσες. Αν θυμάστε, η ιστορία είχε σχέση με το πιο προηγμένο υποβρύχιο που κατασκευάστηκε ποτέ, και το κυνηγητό του από ένα επίσης πολύ καλό υποβρύχιο μέσα στις θάλασσες και γύρω από τις ηπείρους. Βέβαια και το computer game και η ταινία έχουν την ίδια αρχή: Το διάσημο μυθιστόρημα του Tom Clancy. Η ιστορία του Κόκκινου Οκτώβρη είναι αρκετά απλή: Οι Σοβιετικοί κατάφεραν τελικά να ναυπηγήσουν το "απόλυτο" υποβρύχιο: Τεράστιο, τέλεια εξοπλισμένο, αόρατο από τα ραντάρ (ακόμα και από τα δικά τους), ταχύτατο. Κινείται με τέσσερις συνδυασμούς συμβατικής και πυρηνικής προώθησης, έχει τη δυνατότητα μεταφοράς ενός μεγάλου οπλοστασίου, και είναι εξοπλισμένο με ειδικά "μάτια" υπέρυθρων ακτίνων για να βλέπει τη νύχτα τόσο καλά όσο και τη μέρα. Την ημέρα της πρώτης του επίσημης εμφάνισης όμως, ο κατά τα άλλα ικανότατος πλοίαρχος και διοικητής του υποβρυχίου παίρνει την απόφαση να δραπετεύσει από το σοβιετικό καθεστώς, μαζί με το υποβρύχιο και όλο το πλήρωμά του, το οποίο αποτελείται επίσης από ρώσους αντικαθεστωτικούς. Το πού θα καταλήξει δεν το έχει αποφασίσει ακόμα. Σαν λύση σκέφτεται τις Ηνωμένες Πολιτείες, κάτι που οι Σοβιετικοί έχουν ήδη προβλέψει. Αποφασισμένοι να κρατήσουν τα στρατιωτικά μυστικά που συνοδεύουν τη ναυπήγηση του υποβρυχίου μακριά από τους Αμερικανούς, οι Σοβιετικοί ξεσηκώνουν ολόκληρο τον τεράστιο στόλο τους ενάντια στον "Κόκκινο Οκτώβρη". Οι διαταγές τους είναι ρητές: Το υποβρύχιο θα επιστρέψει ή θα καταστραφεί επιτόπου. Από την άλλη πλευρά, οι Αμερικανοί δεν είναι και τόσο σίγουροι ότι θέλουν να τα χαλάσουν με τους Σοβιετικούς. Ετσι ο καπετάνιος Μάρκο Ράμιους έχει μείνει σχεδόν μόνος, με μόνη ελπίδα το υποβρύχιό του. Βέβαια, μην περιμένετε να δείτε ολόκληρο το βιβλίο σε 100 λεπτά έργου. Ο ίδιος ο σκηνοθέτης είπε ότι αν δεν "έκοβε" τίποτα, η ταινία θα διαρκούσε περίπου 11 ώρες! Πάντως το σίγουρο είναι ότι θα δούμε μπόλικο υποβρύχιο κυνηγητό, καταδιώξεις κάτω από ωκεανούς και πολλά ραντάρ να ιδρώνουν προσπαθώντας να ανακαλύψουν το αόρατο υπερόπλο.

ΤΙΤΛΟΣ: CAPTAIN AMERICA

ΕΤΑΙΡΙΑ: 21st CENTURY FOX

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΜΑΤ ΣΤΑΛΙΝΓΚΕΡ, ΚΙΜ ΓΚΙΛΛΙΝΧΑΜ, ΣΚΟΤ ΠΩΛΙΝ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΤΗΒΕΝ ΤΟΛΚΙΝ

Ο Μπάτμαν έδειξε το δρόμο στους υπόλοιπους υπερήρωες. Οι κινηματογραφικές εταιρίες σκέφτηκαν ότι γενικά περνάμε μια περίοδο όπου οι σούπερ εκδικητές είναι πολύ της μόδας, και σκέφτηκαν ποιος άλλος θα μπορούσε να ακολουθήσει το παράδειγμα της Νυχτερίδας. Ο εκλεκτός ήταν τελικά ο Κάπταιν Αμέρικα, ένας ήρωας σχετικά άγνωστος για τον υπόλοιπο κόσμο εκτός Αμερικής, που όμως πρόκειται να γίνει γνωστός πολύ σύντομα, όπως δείχνουν τα πράγματα. Ο Κάπταιν Αμέρικα, αντίθετα με τους υπόλοιπους ήρωες, δεν "ζει" στην εποχή μας. Δημιουργήθηκε πριν από 40 χρόνια από τη μεγάλη εταιρία Marvel Comics. "Μπαμπάδες" του ήταν οι Joe Simon και Jack Kirby. Το περιβάλλον που ζει, δεν ανήκει στο παρόν ούτε στο μέλλον, αλλά στο παρελθόν, στις σκοτεινές μέρες του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Οι Γερμανοί φαίνονται σχεδόν αήττητοι και οι Αμερικανοί σε πολύ δύσκολη θέση, όμως κανείς δεν έχει ακόμη εξοντώσει ολοκληρωτικά τον αντίπαλο. Προσπαθώντας να επιταχύνουν την ολοκληρωτική νίκη, και στα δυο στρατόπεδα τα μυστικά πειράματα δίνουν και παίρνουν: Ερευνες στην πυρηνική τεχνολογία, στη βιολογία και στη γενετική, με σκοπό τη δημιουργία μιας γενιάς ανθεκτικών υπερ-στρατιωτών. Ειδικά στο τελευταίο, οι "καλοί" (οι Αμερικανοί) δείχνουν να έχουν το προβάδισμα, και πράγματι ο ειδικός επικεφαλής επιστήμονας της ομάδας έχει έτοιμο το πρώτο φάρμακο: Ενα υγρό που επιταχύνει την ανάπτυξη του μυϊκού συστήματος του ανθρώπου. Το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία του πρώτου υπερανθρώπου στο πρόσωπο του Κάπταιν Αμέρικα. Ευτυχώς δηλαδή, γιατί αλλιώς κανείς δεν θα μπορούσε να υπερασπίσει τον ελεύθερο κόσμο από τα παρανοϊκά σχέδια του τρομερού υπαρχηγού του Χίτλερ, γνωστότερου με το όνομα "Το Κόκκινο Κρανίο", ενός αξιωματικού που ένα ατύχημα με χημικά οξέα τον εφοδίασε με ένα ανατριχιαστικό πρόσωπο.



Review

Βλέποντας οι Ναζί ότι η τύχη τους εγκαταλείπει, καταφέρνουν να διατηρήσουν το "Κόκκινο Κρανίο" στην κατάψυξη και να το επαναφέρουν στη ζωή στις μέρες μας, δίνοντας μια ακόμη ευκαιρία στον εαυτό τους να αναστήσουν το τρίτο Ράιχ, ελπίζοντας επίσης ότι ο Κάπταιν Αμέρικα δεν θα είναι πια εμπόδιο. Το Κόκκινο Κρανίο επανέρχεται στη ζωή μετά από πολλές χειρουργικές προσπάθειες, αλλά βλέπει και πάλι μπροστά του τον παλιό του γνώριμο (ο οποίος δυστυχώς δεν ξέρω πώς κατάφερε να παραμείνει νεαρός 40 χρόνια μετά). Η μάχη προβλέπεται τρομερή και χωρίς οίκτο, μια και ανάμεσα στους δύο κυρίους υπάρχουν διάφοροι λογαριασμοί ανοιχτοί εδώ και 45 περίπου χρόνια. Ολα δηλαδή δείχνουν ότι η συνέχεια θα είναι συναρπαστική. Οσο για τα "μυστικά" της ταινίας, αρκεί να σας πούμε ότι για το κουστούμι του Κάπταιν Αμέρικα και τα ειδικά εφέ έχουν μαζευτεί όλοι όσοι δούλεψαν και στις ταινίες Labyrinth, Dark Crystall και Willow, με τα γνωστά εντυπωσιακά αποτελέσματα (οι κακές γλώσσες λένε ότι το λαστιχένιο κουστούμι ήταν τόσο ζεστό και άβολο, που ο πρωταγωνιστής έχασε 5,5 κιλά φορώντας το). Κάτι μου λέει δυστυχώς ότι στην Ελλάδα θα περιμένουμε την ταινία μέχρι τα Χριστούγεννα, αλλά από το τίποτα...

ΤΙΤΛΟΣ: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ΕΤΑΙΡΙΑ: NEW LINE CINEMA

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ: ΛΕΟΝΑΡΝΤΟ, ΜΙΚΕΛΑΝΤΖΕΛΟ, ΝΤΟΝΑΤΕΛΛΟ, ΡΑΦΑΕΛ

ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ: ΣΤΗΒ ΜΠΑΡΡΟΝ

Ποιος είναι ο σούπερ ήρωας του 1990;

Οχι, δεν είναι ο Μπάτμαν. Είστε πίσω ένα χρόνο.

Οχι, δεν είναι ο Σούπερμαν. Εχει να εμφανιστεί από τον πλανήτη του κάτι χρόνια.

Οχι, δεν είναι ο Σπάιντερ Μαν (πού τον θυμηθήκατε αυτόν;).

Οχι, δεν είναι ο Κάπταιν Αμέρικα (αυτός πιάνεται για την επόμενη χρονιά).

Δεν ξέρετε ποιος είναι;

Μα, ...οι χελώνες - νίντζα!

Η όλη ιστορία ξεκίνησε σαν ένα αστείο μεταξύ των παραγωγών κόμικς Peter Laird και Kevin Eastman, οι οποίοι για να αντιδράσουν ενάντια σε όλους αυτούς τους σούπερ ήρωες, αποφάσισαν να κατασκευάσουν τους δικούς τους. Ενα βράδυ λοιπόν ξεκίνησαν να φτιάχνουν διάφορα σκίτσα, βλέποντας βαρετά σήριαλ στην τηλεόραση. Σε κάποια στιγμή, κι ενώ η τηλεόραση έδειχνε σούπερ περιπέτειες από σούπερ ήρωες, ο ένας από τους δύο σχημάτισε μια χελώνα με μανδύα και κάποια στιλέτα στο χαρτί. Ο άλλος την κοίταξε και σχεδίασε μια ακόμη πιο γελοία χελωνίτσα με κοστούμι νίντζα. Ετσι κατέληξαν στις... τέσσερις χελώνες. Βέβαια δεν πρόκειται για κοινές χελώνες, αλλά για μια παρέα από τέσσερα πολύ αιμοβόρικα ερπετά, τα οποία γνωρίζουν πολύ καλά τις ανατολικές πολεμικές τέχνες. Τα ονόματά τους παρ' όλα αυτά δεν είναι και τόσο... εχθρικά: Λεονάρντο, Μικελάντζελο, Ντονατέλλο και Ραφαέλ είναι ονόματα που ταιριάζουν περισσότερο σε... καλλιτέχνες. Ομως και οι φοβερές νίντζα-χελώνες είναι καλλιτέχνες στις αποστολές τους. Μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα κατάφεραν να εξολοθρεύσουν διάφορους σχιστομάτηδες κακοποιούς (φαίνεται ότι οι Αμερικανοί παίρνουν εκδίκηση από τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια που έχουν πλημμυρίσει τα τηλεοπτικά κανάλια όλου του κόσμου). Το αποτέλεσμα είναι η τρομερή παρέα να υπογράψει συμβόλαιο με τον κινηματογράφο, αφού έγιναν εθνικοί ήρωες από τα περιοδικά και την τηλεόραση (και έχει κυκλοφορήσει και computer game!). Η ιστορία ξεκινά αρκετά απλά. Η ρεπόρτερ Εηπριλ Ο' Νηλ απαγάγεται από μια συμμορία κακοποιών. Ομως η τρομερή παρέα των χελωνών καραδοκεί. Αφού οι χελώνες έπεσαν κατά λάθος σε βιομηχανικά ραδιενεργά απόβλητα, έπαθαν διάφορες μεταλλάξεις και κατέληξαν να αποκτήσουν ανθρώπινη φωνή, μέγεθος και εξυπνάδα (δεν σας θυμίζει λίγο B-movies του '50;) και αποφάσισαν ότι πρέπει τώρα πια να πάρουν αυτές στα χέρια τους τη σωτηρία της ανθρωπότητας. Η πρώτη τους αποστολή ήταν να σώσουν τη ρεπόρτερ, αφού πρώτα έμαθαν την τρομερή τέχνη του νίντζα από τον επίσης μεταλλαγμένο ποντικό Σπλίντερ. Θα ακολουθήσουν και άλλες, μια και πίσω από τις περισσότερες παρανομίες κρύβεται ο επίσης ικανότατος καρατίστας Φουτ και η συμμορία του. Η όλη υπόθεση φαίνεται τελείως τρελή, γι' αυτό μην προσπαθήσετε να βγάλετε άκρη. Το μόνο σίγουρο είναι ότι η ταινία προβλέπεται εντυπωσιακή και με πολύ γέλιο. Δώδεκα χελώνες κατασκευάστηκαν στην Αγγλία για τις ανάγκες της ταινίας, οι οποίες περιλαμβάνουν σερβομηχανισμούς κίνησης, ενώ αργότερα προστέθηκαν και μερικοί ακόμα που θα επέτρεπαν στις χελώνες να κουνούν περίεργα τα πλατιά χείλια τους όταν μιλούν. Οσο για το σκηνοθέτη, θα τον γνωρίζετε από τα video clips των ZZ-Top και του Michael Jackson, γιατί είναι δικές του δουλειές. Φυσικά μην παραξενευτείτε αν δείτε μπλουζάκια και διάφορα μπιχλιμπίδια με ζωγραφισμένες χελώνες, τώρα πια θα πρέπει να τα έχετε συνηθίσει. Και προσοχή: Οι χελώνες που θα συναντήσετε στις εκδρομές μπορεί να μην είναι σαν αυτές που ξέρετε!



CONSOLES REVIEW

Σ' αυτή τη στήλη θα φιλοξενούμε κάθε μήνα τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και έχουν γραφτεί για τις γνωστές πια σε όλους παιχνιδομηχανές!

Του Κ. Βασιλάκη

DIGITAL CHAMP

Είδος: BOXING SIMULATION
Console: PC ENGINE

Ενας λόγος που αποθαρρύνει τους ανθρώπους να ασχοληθούν με το μποξ, είναι ότι μπορεί να πάθουν σοβαρές σωματικές βλάβες. Ευτυχώς στο "Digital Champ" της Naxat δεν αντιμετωπίζετε αυτό τον κίνδυνο, έστω κι αν έρχεστε αντιμέτωποι με πασίγνωστους (!;) και άκρως επικίνδυνους αντιπάλους, όπως ο Σαμψών ο Ινδιάνος, ο Mick από το Ιράν και ο κύριος Marciano από την Ιταλία.

Στην οθόνη βλέπετε αρκετές ενδείξεις, όπως την αντοχή και την ενέργειά σας, την αντοχή και την ενέργεια του αντιπάλου, καθώς και τη δύναμη του χτυπήματος που θα εξαπολύσετε. Η δύναμη αυτή είναι ανάλογη με το χρόνο που θα κρατήσετε το fire button πατημένο, πριν το αφήσετε ξανά. Στο κέντρο της οθόνης βλέπετε τον αντίπαλο, ο οποίος κινείται συνεχώς, καθώς και ένα ζευγάρι γάντια χωρίς χέρια, που είναι οι αιχμές του δόρατός σας στη μάχη εναντίον του αντιπάλου. Τα γάντια αυτά έχουν δύο λειτουργίες: Από τη μία μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ως επιθετικό όπλο, καταφέροντας ντιρέκτ και κροσέ στον αντίπαλο, και από την άλλη ως ασπίδα προστασίας, για να μπλοκάρετε τα χτυπήματά του. Περιττό να πούμε ότι αν δεν καταφέρετε να μπλοκάρετε ένα χτύπημα, αυτό θα καταλήξει, κατά πάσα πιθανότητα, στο κεφάλι σας.

Η Naxat χρησιμοποίησε μεγάλα sprites με καλό animation και αρκετή δόση χιούμορ, επιτυγχάνοντας ένα καλό αποτέλεσμα. Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης σε καλά επίπεδα, και το gameplay είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά λίγο περισσότερη ποικιλία θα το βοηθούσε να είναι πιο ανθεκτικό στο χρόνο.

GRAPHICS: 8.1
ANIMATION: 8.4
ΗΧΟΣ: 7.6
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 7.5



CHASE H.Q.

Είδος: DRIVING GAME
Console: SEGA

Συνήθως, οι μεγάλες εταιρίες κατασκευής ομοειδών πραγμάτων χωρίζονται από αγεφύρωτα χάσματα. Δεν φαίνεται να συμβαίνει όμως το ίδιο με την Taito και την Sega, αφού η πρώτη εκχώρησε στη δεύτερη τα δικαιώματα για το conversion του γνωστού της coin-op "Chase H.Q." στο Sega Master System.

Για όσους δεν ξέρουν την υπόθεση του παιχνιδιού, έχετε στη διάθεσή σας μια Πόρσε, και σκοπός σας είναι να χρησιμοποιείτε το αυτοκίνητό σας για να καταδιώκετε και να συλλαμβάνετε επικίνδυνους κακοποιούς, που προσπαθούν να ξεφύγουν με τα δικά τους αυτοκίνητα. Υπάρχουν πέντε πίστες, κάθε μία από τις οποίες χωρίζεται σε δύο στάδια: Στο πρώτο προσπαθείτε να αποκτήσετε οπτική επαφή με το καταδιωκόμενο αυτοκίνητο, μέσα σε δοσμένο χρονικό διάστημα, ενώ στο δεύτερο προσπαθείτε να το τρακάρετε αρκετές φορές, ώστε ο οδηγός του να υποχρεωθεί να σταματήσει.

Εχθροί σας σ' αυτή την αποστολή είναι ο χρόνος, οι απότομες στροφές του δρόμου και τα υπόλοιπα αυτοκίνητα που εμφανίζονται στο δρόμο. Αν διαπιστώσετε ότι ο χρόνος σας τελειώνει, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα μεγάλα μέσα, που δεν είναι τίποτε άλλο από το τούρμπο της μηχανής σας, που σας βοηθάει να τρέχετε με 400 km/h. Ο τομέας του παιχνιδιού που υπέφερε περισσότερο από το conversion είναι ο ήχος, που περιορίζεται σε σποραδικά εφέ. Αντίθετα, τα γραφικά έχουν μεταφερθεί πολύ καλά, το scrolling είναι πολύ γρήγορο, και το animation των sprites ομαλό. Το gameplay είναι το ίδιο καλό με αυτό του coin-op και κάποιων computer versions, πράγμα που κάνει το Chase H.Q. απαραίτητο κομμάτι στη συλλογή κάθε κατόχου Sega.

GRAPHICS: 8.3
ANIMATION: 8.8
ΗΧΟΣ: 3.9
ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ: 8.7

